

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIFE TIPE *TEAM
GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI
PENGARUHNYA TERHADAP PERKEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL
SISWA**

(Studi Eksperimen Pada Siswa Kelas X SMK 1 Pasundan Bandung)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan
Jasmani Kesehatan dan Rekriasi



Oleh :

NELLY APRIYANTI

1401705

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN
REKREASI**

DEPERTEMEN PENDIDIKAN OLAHRAGA

FAKULTAS PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KESEHATAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

BANDUNG

Nelly Apriyanti, 2019

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIFE TIPE *TEAM
GAMES TOURNAMENT* (TGT)
DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI PENGARUHNYA TERHADAP PERKEMBANGAN KETERAMPILAN
SOSIAL SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2019

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIFE TIPE *TEAM
GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI
PENGARUHNYA TERHADAP PERKEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL
SISWA**

Oleh

Nelly Apriyanti

Sebuah skripsi diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pada

Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan

© Nelly Apriyanti

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2019

Nelly Apriyanti, 2019

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIFE TIPE *TEAM
GAMES TOURNAMENT* (TGT)
DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI PENGARUHNYA TERHADAP PERKEMBANGAN KETERAMPILAN
SOSIAL SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Hak Cipta dilindungi undang undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau caralainnya tanpa izin penulis

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIFE TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI
PENGARUHNYA TERHADAP PERKEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL
SISWA**

LEMBAR PENGESAHAN

Nelly Apriyanti

1401705

Disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing Skripsi 1

Dr.H.Amung Ma'mun, M.Pd

NIP.196001191986031002

Pembimbing Skripsi II

Drs. Sucipto, M.Kes., AIFO

NIP.196106121987031002

Mengetahui,

Ketua Program studi

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

FPOK UPI

Nelly Apriyanti, 2019

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIFE TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)
DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI PENGARUHNYA TERHADAP PERKEMBANGAN KETERAMPILAN
SOSIAL SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dr. Yudi Hendrayana, M. Kes. AIFO

NIP.196207181988031004

Nelly Apriyanti, 2019

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIFE TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)
DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI PENGARUHNYA TERHADAP PERKEMBANGAN KETERAMPILAN
SOSIAL SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

ABSTRAK

Nelly Apriyanti (1401705). Skripsi: Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dalam Permainan Bola Voli Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Keterampilan Sosial. Skripsi ini dibimbing oleh: Dr. H. Amung Ma'mum, M.Pd dan Drs. Sucipto, M.Kes., AIFO. Program Studi PJKR Universitas Pendidikan Indonesia.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran bola voli melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournamen pada siswa kelas X SMK Pasundan 1 Bandung tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang dilakukan dalam 12 pertemuan dan desain peneitian menggunakan pre-test and post-test control group design. Subyek penelitian adalah siswa kelas X SMK 1 Pasundan Bandung berjumlah 40 siswa terdiri dari 5 putra 35 putri. Instrumen untuk mengukur keterampilan sosial menggunakan instrumen dari Gresham and Elliot (1990). Uji statistika yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji beda dua rata-rata (uji-t). Hasil uji analisis menunjukkan nilai t hitung sebesar 4,1 dan t tabel 2,228 dengan α 0,05. Artinya t hitung lebih besar dari t tabel, maka h_1 diterima dan h_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap meningkatnya keterampilan sosial siswa. Dari hasil kesimpulan penelitian tersebut, dapat direkomendasikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar, khususnya untuk pembelajaran permainan bola voli yang menekankan unsur kerjasama saling menghargai dan kompetitif yang dapat pula meningkatkan keterampilan bermain bola voli.

Kata kunci: Model Kooperatif, TGT, Bola Voli, Keterampilan Sosial

ABSTRACT

Nelly Apriyanti (1401705). Thesis: Implementation of model cooperative type team game tournament (TGT) learning in Volley ball game for development and social skill. This thesis guide by: Dr. H. Amung Ma'mum, M.Pd and Drs. Sucipto, M.Kes.,AIFO. PJKR Program Study in Indonesia University of Education.

The purpose of this study was to improve the social skills of students in volleyball learning through the implementation of the Cooperative Team Game Tournament type learning model in class X students of SMK Pasundan 1 Bandung academic year 2018/2019. This study uses an experimental method conducted in 12 meetings and research design using pre-test and post-test control group design. The research subjects were 40th grade students of SMK 1 Pasundan Bandung totaling 40 students consisting of 5 sons and 35 daughters. Instruments for measuring social skills using instruments from Gresham and Elliot (1990). The statistical test used in this study is the two different test average (t-test). The results of the analysis test show that the value of t count is 4.1 and t table 2.282 with α 0.05. This means that t count is greater than t table, then h_1 is accepted and h_0 is rejected. It can be concluded that there is a significant effect of the TGT cooperative learning model on increasing students' social skills. From the conclusions of the study, it can be recommended that the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model be applied in the teaching and learning process, especially for learning volleyball games which emphasizes the element of mutual respect and competition that can also improve volleyball skills.

Key Word: Cooperative model, TGT, Volley Ball, Social Skill

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	9
ABSTRAK	5
<i>ABSTRACT</i>	6
KATA PENGANTAR	12
UCAPAN TERIMA KASIH.....	13
DAFTAR ISI.....	7
BAB I <u>P</u> ENDAHULUAN	20
1.1 Latar Belakang Masalah	20
1.2 Rumusan Masalah	25
1.3 Tujuan Penelitian.....	25
1.4 Manfaat Penelitian.....	25
1.5 Struktur Organisasi.....	26
BAB II <u>K</u> AJIAN TEORI.....	27
2.1 Hakikat Model Pembelajaran	27
2.2 Hakikat Model Kooperatif.....	29
2.3 Hakikat Keterampilan Sosial.....	36
2.3.1 Pengertian Keterampilan Sosial.....	36
2.4 Permainan Bola Voli	41
2.5 Perlengkapan Permainan Bola Voli	48
b. Bola	48
c. Net	48
2.6 Kerangka Berfikir	48
2.7 Hipotesis	50
BAB III <u>M</u> ETODE PENELITIAN.....	51
3.1 Metode Penelitian.....	51
3.2 Desain Penelitian	52
3.3 Partisipan	55
3.4 Populasi dan sampel	55
3.5 Instrumen Penelitian.....	56

Nelly Apriyanti, 2019

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIFE TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI PENGARUHNYA TERHADAP PERKEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.6 Proses Pengembangan Instrumen Penelitian	59
3.7 Prosedur Penelitian	63
3.8 Pengolahan Data dan Analisis Data	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	67
4.1 Pengolahan dan Analisis Data	67
4.2 Pengujian Persyaratan Analisis	69
4.3 Uji Hipotesis	70
4.4 Pembahasan	71
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	74
5. 1 Kesimpulan	74
5.2 Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIFE TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI PENGARUHNYA TERHADAP PERKEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan dalam karya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Januari 2019

Yang membuat pernyataan,

Nelly Apriyanti

NIM. 1401705

ABSTRAK

Nelly Apriyanti (1401705). Skripsi: Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dalam Permainan Bola Voli Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Keterampilan Sosial. Skripsi ini dibimbing oleh: Dr. H. Amung Ma'mum, M.Pd dan Drs. Sucipto, M.Kes., AIFO. Program Studi PJKR Universitas Pendidikan Indonesia.

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dalam pembelajaran bola voli melalui implementasi model pembelajaran kooperatif tipe Team Game Tournamen pada siswa kelas X SMK Pasundan 1 Bandung tahun pelajaran 2018/2019. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen yang dilakukan dalam 12 pertemuan dan desain peneitian menggunakan pre-test and post-test control group design. Subyek penelitian adalah siswa kelas X SMK 1 Pasundan Bandung berjumlah 40 siswa terdiri dari 5 putra 35 putri. Instrumen untuk mengukur keterampilan sosial menggunakan instrumen dari Gresham and Elliot (1990). Uji statistika yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji beda dua rata-rata (uji-t). Hasil uji analisis menunjukan nilai t hitung sebesar 4,1 dan t tabel 2,228 dengan α 0,05. Artinya t hitung lebih besar dari t tabel, maka h_1 diterima dan h_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap meningkatnya keterampilan sosial siswa. Dari hasil kesimpulan penelitian tersebut, dapat direkomendasikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dapat diterapkan dalam proses belajar mengajar, khususnya untuk pembelajaran permainan bola voli yang menekankan unsur kerjasama saling menghargai dan kompetitif yang dapat pula meningkatkan keterampilan bermain bola voli.

Kata kunci: Model Kooperatif, TGT, Bola Voli, Keterampilan Sosial

ABSTRACT

Nelly Apriyanti (1401705). Thesis: Implementation of model cooperative type team game tournament (TGT) learning in Volley ball game for development and social skill. This thesis guide by: Dr. H. Amung Ma'mum, M.Pd and Drs. Sucipto, M.Kes.,AIFO. PJKR Program Study in Indonesia University of Education.

The purpose of this study was to improve the social skills of students in volleyball learning through the implementation of the Cooperative Team Game Tournament type learning model in class X students of SMK Pasundan 1 Bandung academic year 2018/2019. This study uses an experimental method conducted in 12 meetings and research design using pre-test and post-test control group design. The research subjects were 40th grade students of SMK 1 Pasundan Bandung totaling 40 students consisting of 5 sons and 35 daughters. Instruments for measuring social skills using instruments from Gresham and Elliot (1990). The statistical test used in this study is the two different test average (t-test). The results of the analysis test show that the value of t count is 4.1 and t table 2.282 with α 0.05. This means that t count is greater than t table, then h_1 is accepted and h_0 is rejected. It can be concluded that there is a significant effect of the TGT cooperative learning model on increasing students' social skills. From the conclusions of the study, it can be recommended that the Team Games Tournament (TGT) cooperative learning model be applied in the teaching and learning process, especially for learning volleyball games which emphasizes the element of mutual respect and competition that can also improve volleyball skills.

Key Word: Cooperative model, TGT, Volley Ball, Social Skill

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Illahi Rabbi atas segala rahmat dan karunia-Nya, shalawat serta salam kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Skripsi ini mengambil judul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dalam Permainan Bola Voli Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Keterampilan Sosial” skripsi ini disusun sebagai tugas akhir pendidikan dalam meraih gelar sarjana (S1) pada prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Universitas Pendidikan Indonesia.

Skripsi ini penulis buat dengan sebaik-baiknya, namun penulis menyadari dengan sepenuhnya bahwa skripsi ini jauh dari sempurna. Sehingga, penulis mengharapkan saran yang bersifat membangun untuk penulis dari para pembaca agar skripsi ini menjadi suatu karya ilmiah utuh yang berguna bagi khalayak dan sesuai dengan maksud dan tujuan penyusunnya. Penulis pun berharap skripsi ini dapat memberikan pengetahuan yang baru bagi para pembaca dan dapat dimengerti dengan mudah.

Karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan spirit dan moril, sehingga penyusun menyelesaikan skripsi ini.

Bandung, Januari 2019

Nelly Apriyanti

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan yang baik ini perkenankan penulis untuk mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT atas segala Rahmat Hidayahnya dan berkat ijin-Nyalah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibunda Leni dan Ayahanda Irham yang senantiasa mencurahkan kasih sayang sepanjang masa yang begitu tulus dan ikhlas, serta memberikan dukungan berupa moril dan materil yang tiada terhingga dari semenjak dilahirkan hingga sekarang. Serta Adik tersayang Lufhi Irlendri yang selalu memberikan motivasi untuk terus berjuang melawan rasa malas.
3. Dr. H. Rd. Asep Kadarohman, M.Si. selaku Rektor Universitas Pendidikan Indonesia
4. Prof. Dr. H. Adang Suherman, MA. selaku Dekan FPOK UPI atas izin dan rekomendasinya kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
5. Bapak Dr. Yudy Hendrayana, M.Kes. AIFO, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FPOK UPI atas izin dan rekomendasinya kepada penulis untuk menyusun skripsi ini.
6. Bapak Dr. H. Amung Ma'mum, M.Pd. Selaku dosen pembimbing I skripsi yang terus memberikan ilmu-ilmu baru dalam menyelesaikan skripsi dan kedisiplinan dalam mengerjakan segala sesuatu.
7. Bapak Drs. Sucipto, M.Kes., AIFO selaku Dosen Pembimbing Akademik dan Pembimbing Skripsi II atas segala bimbingan, arahan dan bantuannya dengan penuh kesabaran, ketelitian, dan kesungguhan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Staf Dosen dan Asisten FPOK UPI yang telah membekali ilmu dan pengetahuan kepada penulis selama mengikuti studi.
9. Seluruh pihak SMK Pasundan 1 Bandung, terutama untuk Pak Agus selaku guru PJOK. Terimakasih atas segala bantuannya dan memberikan izin untuk melakukan penelitian.
10. Sepupu tercinta Ellaniarsi, yang telah mendoakan dan mendukung kepada penulis.

Nelly Apriyanti, 2019

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIFE TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI PENGARUHNYA TERHADAP PERKEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

11. Tavif Ambang Jaya, yang tiada henti selalu memberikan do'a, bantuan, dorongan, motivasi, dan masukan-masukan dalam penyusunan skripsi ini.
12. Sahabatku-sahabatku tecinta Tantri Dewi Karomah dan Eneng Siti Fatimah, yang selalu ada dalam suka maupun duka, yang selalu sabar menunggu penulis bimbingan, yang selalu sabar mendengarkan curahatan isi hati ini dan tidak pernah lelah mendukung penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih untuk segala masukan dan semua canda tawa selama masa perkuliahan.
13. Aprilla Nur Isnaini dan Farah Novelina, Terimakasih untuk segala masukan dan semua canda tawa selama masa skripsi ini.
14. Seluruh mahasiswa PJKR B angkatan 2014 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.
15. Seluruh Pembina, Pengurus dan Anggota UKM TENIS MEJA UPI. Terimakasih atas pengertian, penerimaan, masukan dan kebersamaannya.
16. Teman-teman Anti Anti Gabut Club (AAGC), Lisa Putri Arsiwi, Tantri Mawarni, Cantika ibu peri, Alecia, Ratih, Ali Masuki, Adytia, Cipta, Riko, Edward, dan Eggi. Terimakasih telah menjadi teman baru, dan berbagi pengalaman baru.
17. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu atas segala bantuan dan kerjasamanya. Semoga amal baik semua pihak mendapat balasan yang lebih baik dan berlipat ganda dari Allah SWT. Amin.

Bandung, Januari 2019

Nelly Apriyanti

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	9
ABSTRAK	5
<i>ABSTRACT</i>	6
KATA PENGANTAR	12
UCAPAN TERIMA KASIH.....	13
DAFTAR ISI.....	7
BAB I <u>P</u> ENDAHULUAN	20
1.1 Latar Belakang Masalah	20
1.2 Rumusan Masalah	25
1.3 Tujuan Penelitian.....	25
1.4 Manfaat Penelitian.....	25
1.5 Struktur Organisasi.....	26
BAB II <u>K</u> AJIAN TEORI.....	27
2.1 Hakikat Model Pembelajaran	27
2.2 Hakikat Model Kooperatif.....	29
2.3 Hakikat Keterampilan Sosial.....	36
2.3.1 Pengertian Keterampilan Sosial.....	36
2.4 Permainan Bola Voli	41
2.5 Perlengkapan Permainan Bola Voli	48
b. Bola	48
c. Net	48
2.6 Kerangka Berfikir	48
2.7 Hipotesis	50
BAB III <u>M</u> ETODE PENELITIAN.....	51
3.1 Metode Penelitian	51

Nelly Apriyanti, 2019

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIFE TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT)
DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI PENGARUHNYA TERHADAP PERKEMBANGAN KETERAMPILAN
SOSIAL SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3.2 Desain Penelitian	52
3.3 Partisipan	55
3.4 Populasi dan sampel	55
3.5 Instrumen Penelitian	56
3.6 Proses Pengembangan Instrumen Penelitian	59
3.7 Prosedur Penelitian	63
3.8 Pengolahan Data dan Analisis Data	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	67
4.1 Pengolahan dan Analisis Data	67
4.2 Pengujian Persyaratan Analisis	69
4.3 Uji Hipotesis	70
4.4 Pembahasan	71
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	74
5. 1 Kesimpulan	74
5.2 Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Keterampilan Sosial.....	39
Tabel 3.2 Bobot Nilai Untuk Tiap Pertanyaan.....	40
Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Angket.....	42
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Ketrampilan Sosial Setelah Uji Coba.....	43
Tabel 3.5 Kreteria Keterandalan (Reabilitas).....	43
Tabel 4.1 Hasil Penghitungan Nilai Rata-rata	48
Tabel 4.2 Hasil Penghitungan Simpangan Baku.....	49
Tabel 4.3 Uji Normalitas.....	50
Tabel 4.4 Hasil uji Homogenitas.....	51
Tabel 4.5 Hasil Pengujian dan Rata-rata dua pihak.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Pre-test and post-test control group design.....	33
Gambar 3.2 Langkah-langkah Penelitian.....	35

GRAFIK

Grafik 4.1 Rata-rata Hasil Tes Angket Keterampilan Sosial.....	49
--	----

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses perubahan sikap dan tata laku seseorang dalam usaha mendewasakan manusia melalui pengajaran dan pelatihan, didalam proses pendidikan akan berlangsung proses pengajaran, pengarahan, pengawasan, serta pelatihan agar yang dicita-citakan senantiasa dapat berhasil. Dalam dunia pendidikan, mata pelajaran pendidikan jasmani mempunyai kedudukan yang sama dengan mata pelajaran yang lain, karena materi pembelajaran jasmani tidak hanya bermaterikan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan cabang olahraga dan kesehatan, tetapi memberikan siswa kesempatan untuk mengembangkan kemampuan gerak dirinya dalam bidang olahraga.

Dalam proses pembelajaran disekolah, pendidikan jasmani merupakan salah satu bagian dari proses pendidikan secara keseluruhan yang diselenggarakan disetiap lembaga pendidikan. Pendidikan jasmani mempunyai peranan yang sangat penting dan berbeda yang menjadi ciri khas dibandingkan bidan studi lainnya, karena pendidikan jasmani tidak hanya mementingkan pengembangan intelektual tetapi yang membuat pendidikan jasmani ini memiliki nilai kesetaraan yang lebih dengan mata pelajaran lainnya, yang membuat lebih dari pendidikan jasmani adalah bahwa seluruh siswa harus mendapat manfaat dari pengalaman, karena itu pendidikan jasmani mencakup penekanan pada tiga ranah pendidikan yaitu psikomotor, kognitif, dan efektif, disamping sebagai kualitas fisik dan mental yang terpisah, yang tidak ada kaitannya satu sama lain (Stolz, 2013). Pendidikan jasmani mendidik siswa melalui media pembelajaran olahraga permainan, hal tersebut sangat penting bagi kualitas hidup siswa disekolah maupun di masyarakat, karena banyak sekali aspek-aspek atau nilai-nilai sosial penting yang terkandung dalam pendidikan jasmani.

Permainan bola voli termasuk salah satu permainan yang populer di Indonesia selain permainan yang lain, seperti sepak bola dan basket. Permainan bola voli adalah salah satu cabang olahraga permainan yang sudah ada sejak dulu di Indonesia dan cukup banyak digemari di masyarakat, akan tetapi siswa di sekolah pada umumnya belum bisa menguasai teknik-teknik bola voli karena keterbatasan waktu serta peralatan yang dimiliki di sekolah seperti: bola, net, tiang net, serta saran yang mendukung dalam pembelajaran bola voli di sekolah. Selama ini proses pembelajaran sangat menonton, dimana guru menjadi pusat pembelajaran dan siswa hanya memperhatikan guru menyampaikan materi lalu memberi contoh. Hal tersebut dapat dilihat saat siswa mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani khususnya pada materi bola voli yang dianggap masih kurang efektif yang berdampak pada keterampilan sosial dan keterampilan bermainnya. Salah satu contohnya yaitu ketika guru memberikan instruksi kepada siswa untuk melakukan salah satu keterampilan pada bola voli tetapi siswa merasa kurang antusias karena bosan sehingga dibutuhkan model pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa dalam permainan bola voli, salah satunya ialah model pembelajaran kooperatif.

Dilihat dari perkembangannya, banyak sekali model-model pembelajaran dalam pendidikan jasmani, perkembangan tersebut tentu harus dipahami oleh pemahaman serta mengaplikasikan yang baik. Sehingga seorang guru dituntut untuk memiliki pengetahuan serta pemahaman yang baik mengenai model-model pembelajaran. Model pembelajaran *cooperative learning* telah didefinisikan sebagai satu model pembelajaran sebagai salah satu alternatif di mana pada pembelajarannya siswa bekerja dalam kelompok kecil untuk membantu satu sama lain belajar untuk mencapai materi akademik (Barrett, 2005).

Guru memiliki peran penting untuk mencapai tujuan pembelajaran, karena keberhasilan pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru dalam menentukan strategi dan menerapkan model-model pembelajaran yang efektif, dalam pendidikan jasmani bahwa seorang guru terhadap siswa menekankan beberapa aspek diantaranya peningkatan keterampilan motoric, pengembangan keterampilan sosial, bekerja sama sebagai tim, membantu orang lain meningkatkan keterampilan mereka, dan mengambil tanggung jawab untuk pembelajaran mereka sendiri. Pada jenjang sekolah yang sama ditingkat sekolah menengah, bahwa guru pendidikan jasmani percaya melalui pembelajaran kooperatif membantunya memenuhi tujuan berikut mengembangkan keterampilan motorik, mengembangkan strategi permainan, aktif berpartisipasi, dan menghormati sesama temannya (Dyson, 2002). Dengan menerapkan model-model pembelajaran yang sesuai, maka siswa secara tidak langsung telah melibatkan dalam aktifitas yang bukan hanya mengasah pengetahuan tetapi juga keterampilan dalam pembelajaran jasmani oleh karena itu setiap guru harus memiliki pengetahuan yang didasari dengan konsep dan cara dalam menerapkan model-model yang sudah ada agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Cooperative learning mengandung pengertian berkerjasama dalam mencapai tujuan bersama. Menurut Juliantine (2015, hlm. 61) bahwa “Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan berkerjasama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen”. Selaras dengan pendapat diatas Lie (2004, hlm. 12) menyatakan bahwa “*coopertive learning* dengan istilah pembelajaran gotong royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur”.

Terdapat beberapa model pembelajaran kooperatif yaitu tipe *Students Time Achievment Division* (STAD) untuk memotivasi agar dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru. *Team Games Tournament* (TGT) memiliki banyak kesamaan dengan STAD akan tetapi teman dalam kelompok akan saling membantu bermain dalam game dan

Jigsaw setiap anggota kelompok ditugaskan secara acak untuk menjadi ahli dalam aspek tertentu dari setiap tugas yang diberikan.

Penggunaan metode TGT ini dianggap sebagai cara yang efektif dan efisien untuk di ajarkan subjek pendidikan yang terdefinisi dengan baik, dimana didalam kelompoknya secara heterogen, terdiri dari peserta didik yang beragam akademis prestasi, ras, dan kebangsaan, mendapat penghargaan yang terbaik tim memotivasi siswa yang lebih baik dalam tim untuk mendorong anggota lain untuk mencapai tujuan bersama meraka (Slavin, 1980). Dengan tipe TGT diharapkan siswa lebih termotivasi dan kegiatan yang dilakukan lebih menarik sehingga siswa lebih meningkat sesuai yang diharapkan. Selain itu dengan tipe TGT yang mengandung unsur bermain dalam turnamen dan melibatkan peranan siswa sebagai tutor sebaya diharapkan akan terbentuk karakter-karakter siswa yang bisa berkerjasama dalam kelompok.

Keterampilan sosial merupakan faktor fundamental yang membentuk hubungan untuk kualitas interaksi sosial, keterampilan sosial salah satu faktor yang menunjang terbentuknya suatu hubungan kualitas interaksi sosial, pasalnya dalam suatu pendidikan atau pembelajaran, interaksi sosial sesama siswa sangat penting agar proses suatu pembelajaran berlangsung dengan baik, dari segi komunikasi. Interaksi sosial sangat penting dalam suatu proses pembelajaran, dengan adanya suatu interaksi sosial antar individu mampu menghasilkan kesehatan mental yang baik untuk individu tersebut (Teodoro, Kapler, Rodrigues, Freitas, & Haase, 2005).

Keterampilan sosial merupakan perilaku yang perlu dipelajari karena memungkinkan individu dapat berinteraksi, memperoleh respon positif atau negatif. Karena itu keterampilan sosial merupakan kompetensi yang sangat penting untuk dimiliki setiap orang termasuk didalamnya peserta didik, agar dapat memelihara hubungan sosial secara positif dengan keluarga, teman sebaya, masyarakat dan pergaulan dilingkungan yang lebih luas (Gresham, 2016). Munculnya masalah-masalah sosial seperti tawuran antarpelajar, perkelahian antar desa, narkoba dan minum-minuman, korupsi, disintegrasi bangsa, dan sebagainya dalam bentuk melemahnya keterampilan sosial dalam lingkup individu, keluarga, masyarakat bahkan negara. Keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk

menciptakan hubungan sosial yang serasi dan memuaskan berbagai pihak, dalam bentuk penyesuaian terhadap lingkungan sosial dan keterampilan memecahkan masalah sosial.

Keterampilan sosial sangat penting untuk melihat kemampuan akademis anak. Oleh karena itu, sekolah dan guru harus memperkenalkan diri dengan seluruh siswa agar dapat mengetahui setiap sifat dan karakter sebelum mengawali proses pembelajaran dengan semua jenis kegiatan pendidikan. Telah diketahui bahwa karakteristik seperti memiliki inisiatif yang tinggi di dalam pembelajaran kelompok melalui kepemimpinan, berterimakasih ketika menerima bantuan atau meminta maaf setelah bertingkah laku salah, mendengarkan teman dan siap untuk belajar bersama adalah dasar yang menentukan dalam mempertahankan hubungan kelompok. Karena sifatnya sebagai kelompok, kelas adalah lingkungan pendidikan untuk mengembangkan keterampilan sosial dan membawa kualitas didalam proses pembelajaran yang dimana keterampilan ini mulai digunakan seperti kerjasama, empati, penegasan diri dan pengendalian diri (Karatas, Sag, & Arslan, 2015).

Kemampuan keterampilan sosial dimiliki oleh setiap individu, oleh karenanya keterampilan sosial mampu dilatih serta dikembangkan. Melatih serta mengembangkan keterampilan sosial sangat cocok melalui pembelajaran pendidikan jasmani karena didalam pembelajaran pendidikan jasmani setiap siswa atau individu mampu mengembangkan aspek interaksi yang sering dengan sesama temannya, serta banyak variasi didalam pembelajaran pendidikan jasmani yang mampu melatih serta mengembangkan keterampilan sosial melalui permainan dan aktivitas fisik yang dilakukan dengan teman sebayanya. Disamping itu, melalui pendidikan jasmani siswa berdialog langsung berinteraksi dengan gurunya bekerjasama sesama temannya dan mengalami konflik moral, untuk karenanya pendidikan jasmani tidak hanya untuk meningkatkan keterampilan fisik saja, namun didalam pembelajarannya mampu melatih dan meningkatkan keterampilan sosial siswa.

Adapun masalah mengenai keterampilan sosial siswa di sekolah seperti semakin banyak siswa tiba disekolah tidak siap untuk tuntunan sosial dan akademik. Misalnya, banyak siswa dihadapkan pada hambatan tertentu untuk

belajar seperti kemiskinan, pelecehan, ketidakpercayaan diri yang dimiliki oleh setiap individu, hambatan-hambatan ini yang membuat siswa kurang berhasil secara akademis, sosial, dan perilaku dan sering menghasilkan masalah perilaku yang signifikan pada usia yang sangat mudah (Riney & Bullock, 2012).

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan mengambil judul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* (TGT) dalam Permainan Bola Voli Pengaruhnya terhadap Perkembangan Keterampilan Sosial”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka dalam penelitian ini penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul dalam penelitian, yaitu:

“Apakah model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) memberikan pengaruh terhadap keterampilan sosial siswa?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan diatas, peneliti ini bertujuan untuk:

“Mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* (TGT) terhadap keterampilan sosial”

1.4 Manfaat Penelitian

a. Secara Teoritis

Diharapkan dapat menjadi bahan informasi dan sumbangan bahan pemikiran untuk kajian pendidikan maupun pelatihan mengenai pentingnya pemilihan model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa dalam aktivitas permainan bola voli.

b. Secara Praktis

Memberikan masukan kepada pengajar atau guru pendidik jasmani olahraga dan kesehatan dalam upaya meningkatkan keterampilan sosial dalam aktivitas permainan bola voli. Hasil peneliti ini juga, dapat dijadikan sebagai acuan atau bahan pertimbangan bagi sekolah untuk mengembangkan model pembelajaran dan meningkatkan kualitas siswa melalui penjas.

1.5 Struktur Organisasi

Struktur penulis skripsi ini meliputi BAB dan Sub BAB, agar tidak keluar dari batas struktur organisasi ini, maka dibuat struktur organisasi dari BAB pertama sampai BAB terakhir, sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN, dalam BAB I ini menjelaskan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
2. BAB II mengenai kajian pustaka, kerangka pemikiran, dan Hipotesis. BAB ini berfungsi untuk landasan teoritis dalam menyusun pertanyaan penelitian dan tujuan.
3. BAB III tentang metode penelitian, metode penelitian berisikan desain penelitian, partisipan, populasi, dan sampel penelitian, instrument penelitian, prosedur pelaksanaan penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data.
4. BAB IV merupakan hasil penelitian dalam pembahasan, menjabarkan hasil pengeolahan data dan analisis data yang diperoleh dari hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.
5. BAB V merupakan kesimpulan dan saran.

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Hakikat Model Pembelajaran

2.1.1 Pengertian Model

Mengajar adalah perbuatan yang kompleks. Perbuatan yang kompleks dapat diterjemahkan sebagai penggunaan sejumlah komponen secara integratif yang terkandung dalam perbuatan mengajar itu untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dimana suatu proses pembelajaran sebaiknya guru menggunakan suatu protipe dari suatu teori atau model. Disebut model karena hanya merupakan garis besar atau pokok-pokok yang memerlukan pengembangan yang sangat situasional. Dalam studi pengembangan pembelajaran, model mendapat perhatian khusus.

Menurut Juliantine, dkk. (2015, hlm 4) bahwa “Model adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses, seperti penilaian kebutuhan, pemilihan media, dan evaluasi”. Menurut Juliantine, dkk. (2015, hlm 4) bahwa “Model adalah representasi akurat, sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu”.

Sebelum menentukan model pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan guru, antara lain:

1. Pertimbangan terhadap tujuan yang akan dicapai.
2. Pertimbangan terhadap bahan atau materi pembelajaran.
3. Pertimbangan terhadap peserta didik atau siswa.
4. Pertimbangan yang bersifat nonteknis.

Secara umum istilah “model” diartikan sebagai pedoman atau acuan dalam melakukan suatu kegiatan. Menurut Juliantine, dkk. (2015, hlm. 4) bahwa “Menyatakan model adalah suatu penyajian fisik atau konseptual dari suatu objek atau sistem yang mengombinasikan/menyatukan bagian-bagian khusus tertentu dari objek aslinya”.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa model seringkali digunakan untuk memperoleh informasi yang lebih banyak tentang gejala-gejala.

Model dapat berupa skema, gambar, bagan, atau tabel. Secara menyeluruh model dapat dimaknai sebagai suatu obyek atau konsep yang digunakan untuk mempresentasikan sesuatu hal, sesuatu yang nyata dan dikonversi untuk sebuah bentuk yang lebih komperhensif.

Dalam konteks pembelajaran, model adalah suatu penyajian fisik atau konseptual dari sistem pembelajaran, serta berupaya menjelaskan keterkaitan berbagai komponen sistem pembelajaran ke dalam suatu pola/kerangka pemikiran yang di sajikan sejarah utuh.

2.1. 2 Konsep Model Pembelajaran

Keberhasilan dalam proses pembelajaran tidak dapat terlepas dari kemampuan seseorang dalam mengembangkan model-model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keikutsertaan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran. Dalam pengembangan model pembelajaran yang memungkinkan dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat meraih hasil belajar dan presentasi yang optimal.

Menurut Juliantine, dkk. (2015, hlm 8) bahwa “Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain”. Sedangkan menurut Juliantine, dkk. (2015, hlm 9) bahwa “Model pembelajaran adalah sekumpulan strategi mengajar yang digunakan guru agar siswa saling membantu dalam mempelajari sesuatu”.

Berdasarkan pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu kerangka atau rancangan yang dibuat seorang guru dalam proses belajar mengajar yang dapat membantu seseorang mempelajari suatu nilai dalam mencapai tujuan proses belajar mengajar.

2.1. 3 Ciri-ciri Model Pembelajaran

Menurut Juliantine dkk. (2015, hlm. 11) model-model pembelajaran memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Mempunyai misi atau tujuan pendidikan tertentu.

2. Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar di kelas.
3. Memiliki dampak sebagian akibat terapan model pembelajaran.
4. Memiliki bagian model dalam pelaksanaan.
5. Membuat persiapan mengajar dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

2.1. 4 Karakteristik dan Fungsi Model Pembelajaran

Karakteristik umum model pembelajaran menurut Juliantine, dkk. (2015, hlm. 11) adalah sebagai berikut:

1. Prosedur yang ilmiah, maksudnya model pembelajaran bukanlah suatu gabungan fakta yang rancu, tetapi suatu prosedur yang sistematis untuk mengubah perilaku siswa dan berlandaskan suatu asumsi tertentu.
2. Hasil belajar yang spesifik, maksudnya setiap model pembelajaran memperinci hasil belajar berdasarkan perilaku siswa yang dapat diamati. Perbuatan apa yang akan ditunjukkan siswa setelah mengalami pembelajaran dirinci secara lebih nyata, terukur dan teramati.
3. Lingkungan yang dispesifikkan, maksudnya setiap model pembelajaran merinci secara tegas
4. kondisi lingkungan dimana respons siswa hendak diamati.
5. Kriteria tingkah laku, maksudnya model pembelajaran selalu merinci kriteria perilaku yang diharapkan dari siswa, membatasi hasil belajar siswa yang bersifat perilaku yang diharapkan nampak pada siswa setelah menyelesaikan pembelajaran tertentu.
6. Pelaksanaan yang dispesifikkan, maksudnya semua model merinci mekanisme reaksi dan interaksi siswa dalam suatu lingkungan tertentu.

2.2 Hakikat Model Kooperatif

2.2. 1 Pengertian Model Kooperatif

Cooperative learning adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih. Dimana pada tiap kelompok tersebut terdiri dari siswa-

siswa berbagai tingkat kemampuan, melakukan berbagai kegiatan belajar untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk tidak hanya belajar apa yang diajarkan tetapi juga untuk membantu rekan belajar, sehingga bersama-sama mencapai keberhasilan. Semua Siswa berusaha sampai semua anggota kelompok berhasil memahami dan melengkapinya (Kagan & Madsen, 1971). Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya tiga tujuan pembelajaran yaitu: **Hasil belajar akademik, penerimaan terhadap perbedaan individu, dan pengembangan keterampilan sosial.**

Pembelajaran kooperatif adalah strategi pengajaran yang kuat yang memanfaatkan kemampuan siswa, keterampilan kognitif dan keterampilan sosial untuk meningkatkan keberhasilan mereka dalam belajar. Dalam model kooperatif, siswa saling bergantung dan bertanggung jawab atas pembelajaran masing-masing anggota kelompok. Siswa juga sering melakukan pemrosesan dalam kelompok mereka untuk menjelaskan tindakan anggota apa yang bermanfaat dan tidak membantu, dan membuat keputusan tentang tindakan apa yang harus dilanjutkan atau diubah (Chan, 2014).

Cooperative Learning adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa, terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat berkerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain (Dyson & Grineski, 2001).

Berdasarkan pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa pembelajaran cooperative learning merupakan suatu model pembelajarn yang membantu siswa dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan bekerja secara bersama-sama diantara sesama anggota kelompok akan meningkatkan keterampilan sosial pada siswa.

2.2.2 Unsur-unsur Keberhasilan Model Kooperative

Menurut Ibrahim dalam Martindar (2014, hlm. 166) terdapat beberapa unsur dasar yang ada pada model pembelajaran kooperatif, yaitu:

1. Siswa dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa “sehidup sepenanggungan bersama”.
2. Siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu didalam kelompoknya, seperti memiliki mereka sendiri.
3. Siswa haruslah melihat bahwa semua anggota didalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama.
4. Siswa haruslah membagi tugas dan tanggung jawab yang sama diantara anggota kelompok.
5. Siswa akan dikenakan evaluasi atau diberikan hadiah atau penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok.
6. Siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya.
7. Siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Keberhasilan penggunaan model ini menurut Johnson dalam Saleh (2012, hlm. 53) bahwa “Dapat dicapai dengan memperhatikan lima komponen essensial sebagai berikut: 1) Saling ketergantungan Positif, 2) tanggung jawab perseorangan, 3) Tatap muka, 4) Komunikasi antar anggota, dan 5) Evaluasi proses kelompok”.

2.2.3 Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Dengan melaksanakan model pembelajaran *cooperatif learning*, siswa memungkinkan dapat meraih keberhasilan dalam belajar, disamping itu juga bisa melatih siswa untuk memiliki keterampilan, baik keterampilan berpikir (*thinking skill*) maupun keterampilan sosial (*social skill*), seperti keterampilan untuk mengemukakan pendapat, menerima saran dan masukan dari orang lain, bekerja sama, rasa setia kawan, dan mengurangi timbulnya perilaku yang menyimpang dalam kehidupan kelas (Ibrahim & Hidayati, 2014). Model kooperatif dikembangkan untuk mencapai tiga tujuan pembelajaran penting Juliantine (2015 hlm. 64):

1. Hasil belajar akademik

Dalam belajar kooperatif meskipun mencapai beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Beberapa ahli berpendapat bahwa model ini unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep sulit. Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa pada belajar akademik dan perubahan normal yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang berkerja sama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

2. Penerimaan terhadap perbedaan individu

Tujuan lain model pembelajaran kooperatif adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan sating bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai.

3. Pengembangan keterampilan sosial

Tujuan penting ketiga pembelajaran kooperatif adalah, mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial, penting dimiliki oleh siswa sebab saat ini banyak anak mudah masih kurang dalam keterampilan sosial.

Menurut (Risma, 2000 hlm. 223) bahwa “Tiga konsep dasar dari *cooperative learning* yakni: 1) *Team reward*, 2) *Individual accountability*, 3) *Equal opportunities*”. Selanjutnya Metzler (2000, hlm. 223) mengungkapkan bahwa “Dalam proses pembelajaran dengan metode *cooperative learning* terdapat lima elemen penting dalam proses pembelajaran yakni : 1) *positive interdependence among student*, 2) *face-to-face promotive interaction*, 3) *Individual accountability*, 4) *Interpersonal and small-groups skill*, 5) *Group processing*”.

2.3.4 Manfaat Model Pembelajaran Kooperatif

Pennerapan model pembelajaran kooperatif dapat memberikan manfaat besar jika dilaksanakan secara terstruktur dan terencana dengan baik. Adapun manfaat dari model pembelajaran kooperatif jika diterapkan dalam proses pembelajaran (Juliantine, 2015, hlm. 75), adalah sebagai berikut:

1. Model pembelajaran kooperatif mampu mengembangkan aspek moralitas dan interaksi sosial peserta didik, siswa memperoleh kesempatan yang lebih besar untuk berinteraksi dengan siswa yang lain.
2. Model pembelajaran kooperatif mampu mempersiapkan siswa untuk belajar bagaimana cara mendapatkan berbagai pengetahuan dan informasi sendiri, baik dari guru, teman, bahan-bahan pembelajaran maupun sumber-sumber belajar yang lain.
3. Model pembelajaran kooperatif mampu meningkatkan kemampuan siswa untuk berkerjasama dengan orang lain dalam sebuah tim karena di era globalisasi, kemampuan individu bukanlah yang terpenting dalam mencapai tujuan dan keberhasilan suatu usaha. Dengan demikian, pembelajaran kooperatif dapat membiasakan siswa untuk berkomunikasi dan berkerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi sosial.
4. Model pembelajaran kooperatif dapat membentuk pribadi yang terbuka dan menerima perbedaan yang terjadi karena dalam pembelajaran kooperatif, kerjasama yang dilakukan tidak memandang perbedaan ras, agama, ataupun status sosial. Dengan demikian, para siswa memiliki sikap saling mengerti dan menerima perbedaan satu dengan yang lain. Sehingga dapat dinyatakan bahwa pembelajaran kooperatif telah meningkatkan keterkaitan interpersonal diantara siswa, baik saat pembelajaran di sekolah atau di luar sekolah.
5. Model pembelajaran kooperatif membiasakan siswa untuk selalu aktif dan kreatif dalam mengembangkan analisisnya. Namun demikian, siswa juga dibiasakan untuk mengkonsumsikan kembali hasil temuannya kepada teman-temannya yang lain, sehingga terbangun

sikap kritis dalam melihat berbagai fenomena yang terjadi dilingkungannya.

2.2.5 Model Kooperatif Tipe TGT

Pembelajaran kooperatif model TGT (*Team Game Tournament*) merupakan model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peranan siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur bermain dan *reinforcement* (Salam, Hossain, & Rahman, 2015). Model *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif yang merupakan tingkat lanjutan dari STAD (*Student Team Achievement Division*). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks dan menyenangkan. Di samping itu juga menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Pada TGT kompetisi terjadi tidak hanya anggota dalam satu kelompok akan tetapi terjadi secara eksternal antara setiap anggota kelompok dalam TGT memiliki kesempatan untuk bisa sukses Suherman (2009, hlm. 29). Menjelaskan bahwa “Komponen-komponen TGT, antara lain:

1. Presentasi dikelas.

Materi yang akan diberikan diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Dengan adanya presentasi di kelas, siswa menyadari bahwa mereka harus memberikan perhatian penuh selama presentasi karena akan sangat membantu mereka dalam proses pembelajaran selanjutnya.

2. Tim

Tim terdiri dari lima sampai dengan delapan siswa yang mewakili seluruh bagian kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan etnisitas. Fungsi utama dari tim adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar dan mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik.

3. Game

Game berisikan materi-materi yang sudah disampaikan dalam proses pembelajaran dan dilakukan dengan menggunakan peraturan yang sudah disepakati sebelumnya.

4. Turnamen.

Turnamen adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Kompetisi yang seimbang akan memungkinkan para siswa untuk berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika mereka melakukan yang terbaik.

5. Rekognisi Tim

Tim akan mendapat sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu.

Suherman (2009) menjelaskan bahwa garis besar langkah model pembelajaran cooperative learning tipe TGT meliputi 1) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, 2) Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, 3) Masing-masing kelompok/tim melakukan latihan dan seleksi anggota, 4) Melakukan perlombaan antara tim, 5) Berlatih dan berlomba dalam tim, 6) Berlomba antar tim, 7) Penilaian.

Selanjutnya, sistem penilaian dilakukan berdasarkan pada jumlah peningkatan skor total hasil tim. Skor yang diperoleh setiap individu dalam tim pada dasarnya merupakan skor tim dengan demikian para siswa akan termotivasi meningkatkan skor individu timnya untuk membawa kemenangan untuk timnya.

Menurut Suherman (2009, hlm. 30) bahwa keberhasilan penerapan model TGT dipengaruhi oleh heterogenitasnya anggota dalam suatu kelompok baik dilihat dari level keterampilan, pengalaman, etnik, jenis kelamin, keterampilan berkomunikasi, kepemimpinan, dan keinginan untuk berjuang bagi timnya. Makin heterogen anggota yim makin cenderung mudah melaksanakan penilaian keberhasilan pembelajaran ini.

2.3 Hakikat Keterampilan Sosial

2.3.1 Pengertian Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk menciptakan hubungan sosial yang serasi dan memuaskan berbagai pihak, dalam bentuk penyesuaian terhadap lingkungan sosial dan keterampilan sosial memecahkan masalah sosial. Keterampilan sosial merupakan perilaku yang perlu dipelajari karena memungkinkan individu dapat berinteraksi, memperoleh respon positif atau negatif. Karena itu, keterampilan sosial merupakan kompetensi yang sangat penting untuk dimiliki setiap orang termasuk didalamnya peserta didik, agar dapat memelihara hubungan sosial secara positif dengan keluarga, teman sebaya, masyarakat dan pergaulan dilingkungan yang lebih luas (Gresham, 2016). Munculnya masalah-masalah sosial seperti tawuran antarpelajar, perkelahian antar desa, narkoba dan minum-minuman, korupsi, disintegrasi bangsa, dan sebagainya dalam bentuk melemahnya keterampilan sosial dalam lingkup individu, keluarga, masyarakat bahkan negara. Keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk menciptakan hubungan sosial yang serasi dan memuaskan berbagai pihak, dalam bentuk penyesuaian terhadap lingkungan sosial dan keterampilan memecahkan masalah sosial.

Dalam keterampilan sosial tercakup dengan kemampuan pengendalian diri, adaptasi, toleransi, berkomunikasi, partisipasi dalam kehidupan masyarakat. Menurut Cartledge dan Milburn (1995) bahwa “Keterampilan sosial adalah kemampuan seseorang saat memecahkan masalah sehingga dapat beradaptasi secara harmonis dengan masyarakat di sekitarnya”. Definisi lain dikemukakan oleh Combs & Slaby (Cartledge & Milburn, 1995) bahwa “Keterampilan sosial merupakan kemampuan berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara-cara khusus yang dapat diterima oleh lingkungan dan pada saat bersamaan dapat menguntungkan individu atau bersifat saling menguntungkan”.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial adalah suatu kemampuan individu untuk berinteraksi dengan individu lain maupun lingkungan, untuk berperilaku positif agar terciptanya respon positif dalam berinteraksi sosial dan keterampilan sosial akan memberikan

kemampuan untuk berani mengungkapkan pendapat dan menerima kritik dalam pandangan positif, serta dapat mencari jalan keluar dalam suatu permasalahan yang tanpa merugikan diri sendiri dan orang lain.

Keterampilan sosial menggambarkan kemampuan spesifik untuk membentuk kemampuan sosial. Seseorang yang kurang memiliki keterampilan sosial ditandai dengan rendahnya kualitas dalam berinteraksi dengan orang lain, memiliki kecemasan yang tinggi dan kurang mempunyai pengalaman sosial sehingga sering merasa kesepian, tidak bahagia, menarik diri dan agresif. Kesulitan dalam keterampilan sosial dianggap wajar apabila masih dalam taraf normal, tetapi apabila kesulitan ini tidak ditangani dengan baik, maka hal ini akan berpengaruh pada tingkat perkembangannya yang selanjutnya dan semakin lama masalah sosialisasi ini akan dapat menimbulkan stres.

2.3. 2 Dimensi-dimensi Keterampilan Sosial

Menurut Riggio (1986, hlm. 651) bahwa “Terdapat dua dimensi keterampilan sosial yaitu emotional (nonverbal) dan social (verbal)”. Kedua dimensi tersebut akan dievaluasi berdasarkan tiga aspek yang mencakup kemampuan menyampaikan (expressivity), menerima (sensitivity) dan mengelola (control) sehingga muncul tiga domain keterampilan sosial, yaitu :

1. Emotional Expressivity (EE)

Emotional Expressivity adalah mengacu pada kemampuan dalam menyampaikan pesan nonverbal. Dimensi ini mencerminkan kemampuan individu untuk mengekspresikan secara spontan dan tepat keadaan emosionalnya dan mampu mengekspresikan ekspresi nonverbal melalui sikap dan isyarat. Individu dengan emosional expressivity tinggi dapat mengakibatkan emosional orang lain karena kemampuan mereka rasakan. Contoh dari emotional expressivity adalah ketika seorang merasa sedih, ia akan menampilkan ekspresi wajah sedih, ia akan lebih banyak murung bahkan sedih.

2. Emosional Sensitivity (ES)

Emosional Sensitivity adalah mengacu pada kemampuan dalam menerima dan menerjemahkan komunikasi nonverbal dari orang lain.

Individu dengan Emosional Sensitivity yang tinggi mampu menerjemahkan komunikasi emosional dengan cepat dan efisien, dan berempati terhadap kondisi emosional yang dirasakan orang lain. Contoh Sensitivity adalah ketika orang lain lagi sedih dia akan menghiburnya.

3. Emosional Control (EC)

Emosional Control adalah kemampuan untuk mengontrol serta meregulasi emosi dan tampilan nonverbal yang dimilikinya. Individu dengan emosional control yang tinggi memiliki kemampuan mengendalikan serta menyembunyikan perasaan yang sebenarnya ia rasakan. Contohnya emosional control adalah ketika seseorang merasa sedih dan dia akan menampilkan ekspresi wajah riang, sehingga terlihat baik-baik saja.

4. Sosial Expressivity (SE)

Maksud dari *Social Expressivity* adalah mengacu kepada kemampuan berbicara dan kemampuan memengaruhi atau mengajak orang lain dalam interaksi sosial. Individu dengan *social expressivity* tinggi tampak ramah dan mudah bergaul karena memiliki kemampuan untuk memulai percakapan dengan orang lain. Contoh untuk *social expressivity* adalah ketika seseorang yang hendak memperkenalkan diri dari berinisiatif untuk mengajak berbicara orang yang baru dikenalnya.

5. *Social sensitivity* (SS)

Social sensitivity adalah kemampuan untuk menterjemakan dan memahami komunikasi verbal dan mengetahui norma-norma yang mengatur perilaku sosial. Individu dengan *Social sensitivity* sangat penuh perhatian kepada orang lain karena mereka mengetahui norma dan aturan sosial, mereka dapat menjadi lebih peduli dengan kesesuaian antara perilaku mereka sendiri dan perilaku orang lain. Contoh dari *Social sensitivity* adalah ketika seseorang mempunyai masalah dengan orang lain, temannya tidak ikut campur karena takutkan menjadi lebih rumit masalahnya.

6. *Social Control* (SC)

Maksud dari *social control* adalah mengacu pada kemampuan seseorang dalam menampilkan diri dalam lingkungan sosial. Individu dengan sosial kontrol adalah orang yang bijaksana, mahir dan percaya diri dalam situasi sosial. Mereka mampu mengambil sikap dalam memainkan berbagai peran sosial, serta mampu menyesuaikan perilaku sosial dengan apa yang mereka anggap tepat dalam situasi sosial tertentu. Contoh untuk *Social Control* adalah ketika seseorang ditunjuk menjadi ketua maka orang tersebut akan bersikap sebagaimana seharusnya pemimpin dalam satu kelompok.

Dari penjelasan dimensi-dimensi tentang keterampilan sosial sehingga menghasilkan enam dominan diantaranya kemampuan dalam menyampaikan pesan non verbal melalui sikap dan isyarat, mampu menerjemahkan komunikasi dengan cepat dan efisien, mampu mengontrol emosi, kemampuan berbicara serta mempengaruhi atau mengajak dalam interaksi sosial, kemampuan untuk perhatian kepada orang lain dalam norma perilaku sosial, dan kemampuan dalam menampilkan diri dalam lingkungannya dengan sosial kontrol yang bijaksana, percaya diri dalam situasi sosial (Riggio & E., 1986).

2.3.3 Aspek Keterampilan Sosial

Terdapat 4 aspek keterampilan sosial menurut Stephen (Cartlege & Milburn, 1992, hlm. 14) yaitu:

1. Perilaku Pribadi

Perilaku sosial yang dimunculkan karena adanya pertimbangan dan penghayatan dalam diri beberapa bentuk perilaku antara lain; a) memiliki dan menjaga sikap etis, b) dapat mengeksperesikan perasaan, c) bersikap positif terhadap diri sendiri, dan d) menerima konsekuensi terhadap hal-hal yang telah dilakukan.

2. Perilaku yang Berhubungan Dengan Lingkungan

Hal ini berhubungan dengan perilaku sosial yang dimunculkan karena adanya pengaruh pandangan orang-orang yang ada disekitar individu sesuai dengan nilai atau norma yang dianut pada lingkungan tertentu. Bentuk perilaku yang didasarkan lingkungan antara lain: 1) mampu menyesuaikan diri, 2)

menjaga kelestarian lingkungan, 3) menerima dan menghadapi keadaan diluar pikiran (darurat atau diluar kebiasaan sehari-hari).

3. Perilaku yang berhubungan dengan tugas

Perilaku yang dimunculkan karena adanya tuntutan dan keajiban yang harus dilakukan untuk mendapatkan penghargaan sosial. Bentuk perilaku yang berhubungan dengan tugas antara lain: 1) melengkapi tugas pelajaran dikelas, 2) memiliki kualitas belajar yang baik, 3) aktif dalam diskusi kelompok, 4) memperhatikan selama pelajaran berlangsung, dan 5) bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru.

4. Perilaku antar pribadi

Perilaku sosial yang berlangsung antara dua orang atau lebih yang mencirikan proses-proses yang timbul sebagai satu hasil dari interaksi secara positif. Bentuk perilaku antar pribadi antara lain: 1) menerima otoritas, 2) mengatasi konflik dengan teman sebaya, 3) memberikan perhatian kepada orang lain, 5) bergaul dengan teman, 6) bersikap positif kepada orang lain, dan 7) menjaga privasi pribadi dan orang lain.

2.3. 4 Ciri-ciri Keterampilan Sosial

Beberapa faktor yang menyebabkan pendidikan untuk mempertimbangkan kembali pentingnya pengajaran keterampilan sosial. Mungkin hasil yang mengkhawatirkan dari studi hasil adalah hubungan antara masalah keterampilan sosial selama masa kanak-kanak dan kesulitan kesehatan mental orang dewasa (Schmidt, Prah, & Branka, 2014).

Ada beberapa ciri dari keterampilan sosial yang mengidentifikasi antara lain:

1. Perilaku Interpersonal

Adalah perilaku yang menyangkut keterampilan yang digunakan selama melakukan interaksi sosial yang disebut dengan keterampilan menjalin persahabatan. Seperti memperlakukan diri, bergabung dengan lingkungan, meminta bantuan, menawarkan serta membantu orang lain, memberi dan menerima pujian, dan meminta maaf apabila melakukan kesalahan.

2. Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri

Perilaku ini merupakan ciri dari seorang yang dapat mengatur dirinya sendiri dalam situasi sosial, seperti: keterampilan menghadapi stres, memahami perasaan orang lain, kerjasama, memberi dan menerima informasi, memahami orang lain mengontrol kemarahan dan lain sebagainya.

3. Perilaku yang berhubungan dengan kesuksesan akademik

Perilaku ini berhubungan dengan hal-hal mendukung prestasi belajar disekolah, seperti: mendengarkan guru, mengerjakan pekerjaan sekolah dengan baik, dan mengikuti aturan-aturan yang berlaku disekolah.

4. Perilaku Asertivitas

Perilaku asertivitas adalah kemampuan mengkomunikasikan apa yang diinginkan, dirasakan dan dipikirkan kepada orang lain dengan menjaga dan menghargai hak-hak dan perasaan orang lain.

5. Keterampilan Berkomunikasi

Keterampilan berkomunikasi adalah kemampuan seseorang memelihara percakapan atau perbincangan satu sama lain, seperti responsif pendengar saat melakukan komunikasi, memberikan umpan balik saat melakukan perbincangan dan lain sebagainya.

Dari ciri-ciri di atas dapat diartikan keterampilan sosial sebagai perilaku yang memungkinkan individu untuk berinteraksi dengan orang lain dengan baik bersama dengan kelompoknya. Dalam kasus perseorangan, individu memperoleh penguatan dengan menunjukkan perilaku atau mempertahankan upaya dan keterampilan sosial muncul dalam bentuk perilaku atau mempertahankan upayanya dan keterampilan sosial muncul dalam bentuk perilaku dengan cara berinteraksi sesama temannya.

2.4 Permainan Bola Voli

2.4.1 Pengertian Bola Voli

Permainan bola besar melalui permainan bola voli merupakan alat pembelajaran pendidikan asamani, olahraga dan kesehatan dengan tujuan siswa dapat belajar melalui aktivitas bola voli. Permainan bola voli merupakan permainan beregu yang terdiri dari dua kelompok yang akan saling berbanding, dimana setiap kelompok terdiri dari 6 orang yang menepati lapangan petak

masing-masing yang dibatasi oleh net, tiap kelompok harus berusaha memukul bola sampai melewati net dan akan mendapat poin 1 jika bola berhasil jatuh ke petak lapangan lawan.

Ada banyak pengertian tentang bola voli, beberapa diantaranya yaitu menurut Bachtiar, dkk (2007:2.3) menjelaskan bahwa Permainan bola voli yaitu suatu cabang olahraga beregu, dimainkan oleh 2 regu yang masing-masing regu menempati petak lapangan permainan yang dibatasi oleh jaring atau net. Bola dimainkan dengan satu atau kedua tangan hilir mudik atau bolak-balik melalui atas net secara teratur sampai bola menyentuh lantai (mati) di petak lawan dan mempertahankan agar bola tidak mati di petak permainan sendiri.

Menurut Subroto dan Yudiana (2013) Bola voli adalah permainan beregu yang menuntut adanya kerja sama dan saling pengertian dari masing-masing anggota regu. Sikap kerja sama dan saling pengertian ini akan menjadi salah satu tujuan pembelajaran yang dilakukan yang diharapkan siswa dapat menumbuhkan sikap sosial melalui kerja sama dan saling pengertian.

Sedangkan menurut Setiadi (2011, hlm. 3) bahwa “Permainan bola voli adalah salah satu permainan beregu dengan bola sebagai alat permainannya”. Cara memainkan permainan ini, yaitu dengan memantul-mantulkan bola dengan menggunakan lengan atau anggota badan lainnya. Bola dipukul atau dipantulkan dari satu petak ke petak lapangan yang lainnya. Setiap regu diperbolehkan memainkan bola maksimal tiga kali. Kecuali kalau terjadi bendungan maka regu tersebut dapat memainkan bola sebanyak empat kali sentuhan.

Dapat disimpulkan bahwa bola voli adalah olahraga yang dimainkan oleh 2 tim yang berjumlah 6 orang tiap tim dalam satu lapangan yang dipisahkan oleh sebuah net dan mendapat nilai apabila bola jatuh di daerah lawan. Cara memainkannya dengan di pantul-pantulkan oleh tangan dan tidak menggunakan alat.

2.4.2 Cara-cara Bermain Bola Voli

Dalam konteks permainan bola voli, secara berurutan permainan bola voli diawali dari: 1) Pukulan servis dari daerah servis melewati atas net ke lapangan lawan, 2) Penerimaan bola servis, 3) Umpan, 4) Spike, 5) Penerimaan bola spike dan, 6) Blok.

1. Servis

Servis menurut Subroto dan Yudiana (2010, hlm. 52) bahwa “Servis adalah pukulan pertama untuk menguasai permainan. Servis dilakukan dari daerah servis masuk ke bidang lapangan lawan melalui atas net. Pada awalnya servis hanya merupakan penyajian bola pertama untuk mengawali permainan”. Dalam perkembangan bola voli, servis merupakan serangan pertama untuk memperoleh angka. Servis sebaiknya diarahkan ke daerah lawan yang kosong atau pemain lawan yang sekiranya terlihat lemah.

Pada saat ini timbulnya beberapa servis akibat dari berpikirnya para pelatih, dan para pemain untuk mencari cara servis yang paling efektif. Beberapa contoh servis yang dikenal dan digunakan dalam permainan bola voli diantaranya servis bawah, servis atas, dan Jumping servis.

a. Servis Bawah

Servis bawah merupakan servis yang paling mudah. Servis ini banyak digunakan oleh para pemain yang baru belajar. Menurut Subroto dan Yudiana (2010, hlm. 52) bawah “Servis yang paling sederhana, dan banyak dilakukan oleh pemain pemula. Ciri bola hasil pukulan servis bawah adalah melambung, sehingga bagi pemain yang sudah memiliki keterampilan tinggi, menerima bola servis ini sangat mudah”.

Prinsip servis bawah yaitu bola dipukul dari daerah servis menggunakan telapak tangan yang digenggam. Bola harus menyebrang melewati atas net dan bola harus melambung. Agar bola melambung, perkenaan bola yang di pukul yaitu bagian bawah bola.

Cara melakukan servis bawah yaitu, awal mula pemain berdiri dibelakang garis lapangan sendiri dengan kaki kiri lebih kedepan dari kaki kanan, lalu bola dipegang dengan tangan kiri, selanjutnya bola dilambungkan tidak terlalu tinggi, tangan kanan ditarik kebawah belakang, bola kira-kira setinggi pinggang, lengan kanan diayunkan lurus kedepan untuk memukul bola. Telapak tangan menghadap bola dan tangan ditegangkan untuk mendapat pantulan yang sempurna, tangan dapat pula menggenggm.

b. Servis Atas

Servis atas merupakan servis dengan awalan melemparkan bola ke atas seperlunya. Kemudian servis memukul bola dengan ayunan tangan dari atas sehingga datangnya bola akan cepat dan mematikan.

Menurut Subroto dan Yudiana (2010, hlm. 53) bahwa “Servis atas merupakan servis yang paling digunakan oleh para pemain bola voli, karena bola hasil pukulan dari servis ini berbentuk *topspin* atau jalan bola berputar ke depan dan *Floating* atau jalan bola mengapung atau mengambang”. Jalan bola topspin menukik dan akan cepat turun, sedangkan jalan bola floating akan berubah-ubah, tidak datar, sehingga penerima akan sulit memprediksi arah jatuhnya bola secara cepat.

Prinsip servis atas yaitu memukul bola yang dilambungkan ke atas kira-kira setinggi kepala menggunakan telapak tangan dari daerah servis melewati atas net ke daerah lapangan lawan. Perkenaan bola yang dipukul pada bagian tengah belakang bola.

Cara melakukan servis atas yaitu sikap permulaan berdiri dibelakang garis lapangan sendiri sambil memegang bola dan lutut kanan sedikit ditekuk, tangan kiri memegang bola dan tangan kanan disamping setinggi pelipis, lalu dengan tangan kiri bola dilambungkan keatas setinggi kepala, kemudian tangan kanan dipukulkan pada bagian tengah bola.

c. Jumping Servis

Menurut Subroto dan Yudiana (2010, hlm. 55) bahwa “Jumping Servis dapat dilakukan oleh pemain yang memiliki fisik dan keterampilan tingkat tinggi. Karena dalam pelaksanaannya jumping servis membutuhkan perhitungan yang cermat antara *timming* lompatan dan *timming* melambungkan bola, tolakan dilakukan pada batas akhir garis lapangan permainan”.

Prinsip Jumping servis yaitu memukul bola yang dilambungkan ke depan dari belakang lapangan permainan sendiri. Kemudian segera melompat ke depan. Perkenaan bola yang dipukul oleh seluruh telapak tangan yaitu bagian atas bola.

Cara melakukan Jumping Servis menurut Subroto dan Yudiana (2010, hlm. 55-56) yaitu: Sikap permulaan berdiri didaerah servis kira-kira berjarak 3meter dibelakang garis belakang lapangan menghadap kelapangan lawan. Kedua tangan memegang bola. Pelaksanannya berjalan kira-kira 2-3 langkah kedepan, segera

lambungkan bola kedepan, kemudian segera merendahkan badan dan mengayun kedua lengan kebelakang, dengan gerakan tanpa terputus ayunkan kedua lengan ke atas depan dan melompat, pukul bola oleh seluruh telapak tangan dibantu dengan pols pergelangan tangan, sehingga bola berjalan topspin. Bola dipukul pada titik jangkauan tertinggi. Setelah memukul bola, langsung mendarat dilapangan permainan dengan lutut mengeper dan kembali ke sikap siap untuk memainkan bola berikutnya.

2. Penerimaan Bola Servis

Penerimaan bola servis yang umum pada permainan bola voli yaitu menggunakan passing, passing merupakan upaya menerima, menahan dan mengendalikan bola hasil dari servis lawan dari segala arah atau segala bentuk penyerangan yang dilakukan oleh lawan. Senada dengan itu, menurut Subroto dan Yudiana (2010, hlm. 47) bahwa “Passing adalah cara memainkan bola pertama setelah bola berada dalam permainan akibat dari serangan lawan, servis lawan, atau permainan net (*cover, spike dan cover block*)”.

Prinsip penerimaan servis yaitu untuk bola yang mudah, bola dipantulkan ke pengumpan. Tapi untuk bola yang sulit, tehnik menerima servis hampir sama dengan tehnik penerimaan spike. Karena dengan perkembangan servis yang pesat, maka posisi penerimaan servis harus selalu dalam posisi siap karena ada jumping servis yang kecepatannya sama dengan spike.

3. Umpan

Menurut Subroto dan Yudiana (2010, hlm. 47) bahwa “Umpan adalah cara memainkan bola baik yang datang langsung dari lawan maupun yang datang dari temanseregu untuk diberikan kepada spike agar dapat dilakukan spike atau smash ke bidang lapangan lawan”.

Prinsip umpan yaitu memantulkan bola ke atas untuk spike atau di sebrangkan ke lapangan lawan tanpa di spike. Perkenaan bola yang dipasing yaitu pada bola bagian bawah.

Cara umum yang bisa digunakan untuk mengumpan yaitu passing bawah dan passing atas. Passing atas dilakukan ketika mengoperkan bola tinggi. Selain itu, passing atas dapat digunakan untuk mengumpan spike dan menipu lawan.

Menurut Subroto dan Yudiana (2010, hlm. 47) bahwa “Teknik passing dan umpan hampir sama, yaitu dapat menggunakan passing bawah atau passing atas”. Perbedaannya adalah: 1) tujuan dari masing-masing tersebut, 2) cara menyentuh bola saat passing dan umpan jika sama-sama menggunakan teknik passing atas; saat passing, bola disentuh pada saat sikut hampir bengkok; sedangkan pada umpan, bola disentuh pada saat sikut hampir lurus; hal ini berkaitan erat dengan taktik umpan agar lawan sulit memprediksi ke arah mana bola akan di umpankan.

4. Spike atau Smash

Permainan bola voli smash atau spike adalah serangan utama berupa pukulan keras ke daerah lawan. Smash atau spike bertujuan untuk mendapatkan skor atau mematikan tim lawan.

Menurut Subroto dan Yudiana (2010, hlm. 50) bahwa “Smash atau spike merupakan salah satu tehnik serangan yang paling efektif selama permainan”. Bola dipukul di atas depan dekat net yang mengakibatkan bola jauh menukik tajam ke bidang lapangan lawan, sehingga lawan sulit mengembalikannya, bahkan sering langsung mematikannya. Smash atau spike biasanya dilakukan untuk meraih point dengan mematikan regu lawan atau minimal menyulitkan regu lawan dalam memainkannya.

Prinsip spike yaitu bola dipukul dari atas net. Agar bola yang dipukul masuk kedalam lapangan maka bola harus menukik, perkenaan bola yang dipukul agar menukik yaitu bola bagian atas. Namun bola yang menukik tidak selamanya masuk kedalam daerah lapangan lawan, maka arah telapak tangan yang digunakan memukul bola harus diarahkan ke daerah lapangan lawan.

Adapun cara-cara melakukan smash/spike yaitu sikap awal berdiri serong kiri kira-kira 45 derajat dengan jarak 3-4 meter dari net. Lakukan dua langkah biasa ke depan, pada langkah kedua diperlebar, kemudian kaki dirapatkan, setelah kaki dirapatkan lakukan gerakan meloncat sambil melucutkan tangan yang akan memukul ke atas-belakang kepala, kemudian lakukan gerakan memukul, pukulan dilakukan pada titik tertinggi lompatan. Setelah memukul, lakukan pendaratan dengan kedua kaki, lutut harus mengeper untuk menjaga keseimbangan kemudian kembali ke posisi siap.

5. Penerimaan Spike atau Smash

Dalam permainan bola voli, penerimaan servis dan spike hampir sama, tetapi dalam pelaksanaannya akan berbeda, karena bola hasil pukulan spike memiliki karakteristik yang berbeda dengan bola hasil servis. Cara-cara yang umum dalam penerimaan spike misalnya menggunakan passing bawah dua tangan, passing bawah satu tangan, dan passing atas, tergantung dengan kecepatan dan datangnya bola misalnya bola hasil servis bawah akan mudah di passing dengan menggunakan passing bawah dua tangan, tetapi jika bola hasil pukulan spike keras, penerimaannya menggunakan passing bawah dua tangan dengan cara meredamnya saja.

Prinsip penerimaan spike itu bola dapat memantul ke atas agar dapat dimainkan oleh pemain berikutnya. Agar bola mantul ke atas perkenaan bola yang di passing yaitu bola bagian bawah.

Menurut Subroto dan Yudiana (2010, hlm. 47) bahwa “Jika bola hasil spike lawan keras atau Jumping servis lawan yang keras, disarankan jangan dimainkan dengan passing atas tapi menggunakan passing bawah dua tangan”.

6. Blok

Blok merupakan upaya pertahanan membendung serangan yang dilakukan lawan. Menurut Subroto dan Yudiana (2010, hlm. 58) bahwa “Blok merupakan usaha menghadang bola hasil pukulan (spike) lawan di atas dekat net”. Keterampilan ini sangat penting dalam permainan bola voli, karena kecepatan dan arah bola hasil pukulan spiker sudah terlalu sulit untuk di prediksi oleh pemain bertahan.

Prinsip blok yaitu menutup arah bola spike lawan, supaya dapat menutup arah bola lawan maka harus memperlebar bidang blok dengan membuka telapak tangan. Selanjutnya jarak diperdekat dengan cara mendekatkan tangan blok dengan bola tetapi harus dalam batas peraturan permainan.

Dengan cara-cara memainkan bola voli yang sudah semakin berkembang, keterampilan blok sangat penting digunakan oleh setiap pemain. Karena dengan memiliki keterampilan blok pemain dapat membendung spike lawan, senada dengan yang di jelaskan oleh Subroto dan Yudiana (2010, hlm. 41) bahwa keterampilan blok sangat penting dimiliki oleh pemain, karena dalam

permainan bola voli, kecepatan dan arah bola hasil pukulan spike sudah terlalu sulit untuk dapat di prediksi oleh pemain bertahan. Karena tanpa adanya blok para pemain bertahan akan sangat sulit mempersiapkan cara memainkan bola hasil pukulan spike lawan secara sempurna.

Cara melakukan blocking yaitu, sikap awal berdiri di dekat net, lalu jongkok, bersiap untuk melompat. Lompat dengan kedua tangan rapat dan lurus ke atas. Saat mendarat hendaknya langsung menyingkir dan memberi kesempatan pada kawan satu regu bergantian melakukan block.

2.5 Perlengkapan Permainan Bola Voli

Menurut Admin (2018) menyatakan beberapa perlengkapan yang digunakan dalam permainan bola voli sebagai berikut:

a. Lapangan permainan

Ukuran lapangan adalah berukuran 9 x 18 meter dengan garis batas serang pemain belakang berjarak sekitar 3 meter dari garis tengah. sedangkan garis tepi lapangan sepanjang 5 meter keliling lapangan.

b. Bola

Bola dalam bola voli haruslah mempunyai diameter sekitar 65 hingga 67 cm dengan berat antara 260 hingga 280 gram. bola tersebut harus diisi tekanan sedemikian rupa sehingga berada dalam kisaran angka 0.30 hingga 0.325 kg per cm persegi.

c. Net

Tinggi net dalam permainan bola voli putra adalah 2,43 meter, sedangkan untuk putri berada pada ketinggian sekitar 2,24 meter.

2.6 Kerangka Berfikir

Dalam melaksanakan penelitian harus mempunyai konsep yang jelas dan kuat untuk peneliti merancang suatu kerangka pemikiran yang bermaksud dapat menjadi acuan penelitian. Kerangka pemikiran adalah tahap yang harus ditempuh untuk merumuskan hipotesis dengan mengkaji hubungan teoritis antar variabel penelitian.

Slavin (2011, hlm. 4) mengemukakan bahwa “Model pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa

bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pembelajaran”. Belajar dalam kelompok kecil dengan prinsip kooperatif berlangsung dalam interaksi saling percaya, terbuka, dan rileks diantara anggota kelompok memberikan kesempatan bagi siswa untuk memperoleh dan memberi masukan diantara siswa untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, moral, serta keterampilan yang ingin dikembangkan dalam pembelajaran. Dalam belajar kooperatif tidak hanya sekedar mengelompokkan siswa menjadi beberapa kelompok yang saling berdekatan, namun proses kegiatan belajarnya pun akan aktif menyesuaikan tugas yang diberikan. Selain itu belajar kooperatif menekankan terciptanya interaksi antar teman sebaya untuk menyelesaikan tugas yang akan diberikan.

Dari penjelasan diatas karakteristik model pembelajaran kooperatif tipe TGT, akan memberikan semua kesempatan kepada siswa untuk melakukan semua karakternya sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Sehingga siswa akan lebih bekerjasama pada saat melakukan aktivitas permainan bola voli, karena siswa setelah menjadi pelaku, siswa akan memberi masukan dan berpartisipasi aktif dengan teman satu kelompoknya. Selain itu model pembelajaran kooperatif juga akan mempengaruhi hasil keterampilan bermain siswa, karena dengan adanya perlakuan yang diberikan kepada siswa, sehingga kegiatan belajar semakin bermakna jika diberikan pengulangan dan pembiasaan yang bermakna pula.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan dapat dikatakan bahwa dengan penerapan model pembelajaran *cooperative learning*, perilaku kerjasama untuk meningkatkan keterampilan sosial dalam permainan bola voli, dikarenakan model tersebut dapat memberikan kreativitas siswa sehingga siswa mampu lebih terampil lagi didalam segi interaksi, kerjasamanya dalam satu kelompok dan dapat mendorong teman-temannya agar bisa lebih sehingga dengan penggunaan model ini dapat tercapai untuk meningkatkan keterampilan sosial.

2.7 Hipotesis

Dalam sebuah penelitian diperlukan sebuah hipotesis. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap permasalahan, dimana hipotesis ini akan memberikan arah dan tujuan dari penelitian.

Sugiyono (2014, hlm. 96) menyatakan bahwa “Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan”.

Dari latar belakang masalah penelitian dan asumsi dasar diatas penulis mencoba menarik kesimpulan sementara dari teori-teori diatas, maka hipotesis penulis yaitu: Terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap leterampilan sosial siswa dalam pembelajaran bermain bola voli.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode merupakan bagian terpenting serta mendasar dalam sebuah penelitian dikarenakan metode sebagai alat untuk mencapai suatu tujuan yang akan dilakukan pembahasan atau penelitian. Bagaimana suatu cara untuk mendapatkan suatu data yang akan dikumpulkan dengan kegunaan tertentu. Metode penelitian menurut Sugiono (2014, hlm.3) pada dasarnya merupakan sesuatu cara untuk mendapatkan suatu pencairan data dengan kegunaan objek tertentu. Metode penelitian adalah cara untuk mendapatkan suatu pencarian data yang akan dilakukan suatu penelitian sehingga mendapatkan pengertian baru serta untuk meningkatkan ilmu pengetahuan. Sedangkan menurut Margono (2010:1) bahwa “Metode penelitian adalah semua kegiatan pencarian, penyelidikan dan percobaan secara ilmiah dalam suatu bidang tertentu, untuk mendapatkan fakta-fakta atau prinsip-prinsip baru yang bertujuan untuk mendapatkan pengertian baru dan menaikkan tingkat ilmu serta teknologi”.

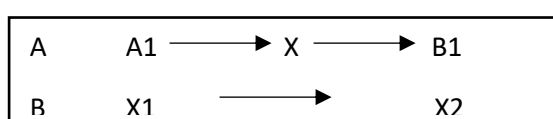
Penelitian dapat dilakukan dengan cara atau pendekatan yang ingin digunakan oleh peneliti tergantung permasalahan atau problematika yang akan diteliti sehingga muncul suatu permasalahan yang akan diteliti. Dalam penelitian ini akan menggunakan metode penelitian eksperimen, peneliti akan mengambil metode penelitian eksperimen dikarenakan dengan alasan sebab akibat yang akan muncul dalam suatu permasalahan-permasalahan tertentu. Penelitian eksperimen mengetahui hubungan sebab akibat dari sesuatu yang akan diteliti. Penelitian eksperimen menurut Sugiono (2016, hlm. 72) bahwa “Untuk mencari perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”. Sedangkan menurut Arikunto (2010, hlm. 207) mengatakan bahwa “Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dimaksud untuk mengetahui ada tidaknya “sesuatu” yang dikenakan pada subjek selidik. Pada pengertian kedua diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian untuk mengetahui pengaruh adanya suatu akibat”.

Tujuan penelitian eksperimen bertujuan untuk mendapatkan data yang akan diteliti sehingga mendapatkan informasi sebanyak mungkin dari objek yang diteliti, menurut Suwanda (2015, hlm. 2) bahwa “Untuk memperoleh atau mengumpulkan informasi yang sebanyak-banyaknya yang diperlakukan dan berguna dalam melakukan penyelidikan persoalan yang akan dibahas”.

3.2 Desain Penelitian

Dalam suatu penelitian dibutuhkan desain penelitian untuk dijadikan acuan dalam langkah-langkah penelitian. Dalam penelitian ini digunakan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada penelitian ini siswa melakukan tes awal (pretest) dengan cara siswa mengisi angket sebagai tes awal keterampilan sosial dan tes penampilan bermain bola voli untuk mengetahui hasil awal sebelum diberi perlakuan (*treatment*). Maka dari itu peneliti bisa menggunakan hasil tes awal ini untuk membandingkan perbedaan apabila sudah diberi perlakuan (*treatment*). Setelah mendapatkan hasil dari tes awal (pretest) maka siswa diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournament* (TGT).

Kemudian setelah diberi perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT selama 12 kali pertemuan karena menurut Juliantine dkk (2007) mengatakan bahwa “Dalam pelaksanaan pengaturan lama latihan diharuskan untuk mempertimbangkan tingkat kelelahan secara fisiologis”. Latihan yang dilakukan dalam waktu yang lama pada setiap kali latihan belum tentu dapat meningkatkan kemampuan atau keterampilan atlet. Penelitian ini dilakukan dalam waktu seminggu 3 kali. Jadi jumlah keseluruhan 12 kali pertemuan, maka setelah telah diberikan perlakuan (*treatment*) siswa yang menjadi sampel tersebut melaksanakan tes akhir (posttest). Hal demikian dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap keterampilan sosial dan keterampilan bermain voli siswa. Berikut gambar desain penelitian *pretest-posttest Control Group Design* Nana (2008, hlm 204) :



Gambar 3.1 *pre-test and post test control group design* Nana (2008, hlm 204)

Keterangan :

A : Kelompok Eksperimen

B : Kelompok Kontrol

A1 : Tes Awal (pre-test) Menggunakan angket keterampilan sosial

B1 : Tes Awal (pre-test) Menggunakan angket keterampilan sosial

X1 : Tes Akhir (post-test) menggunakan angket keterampilan sosial

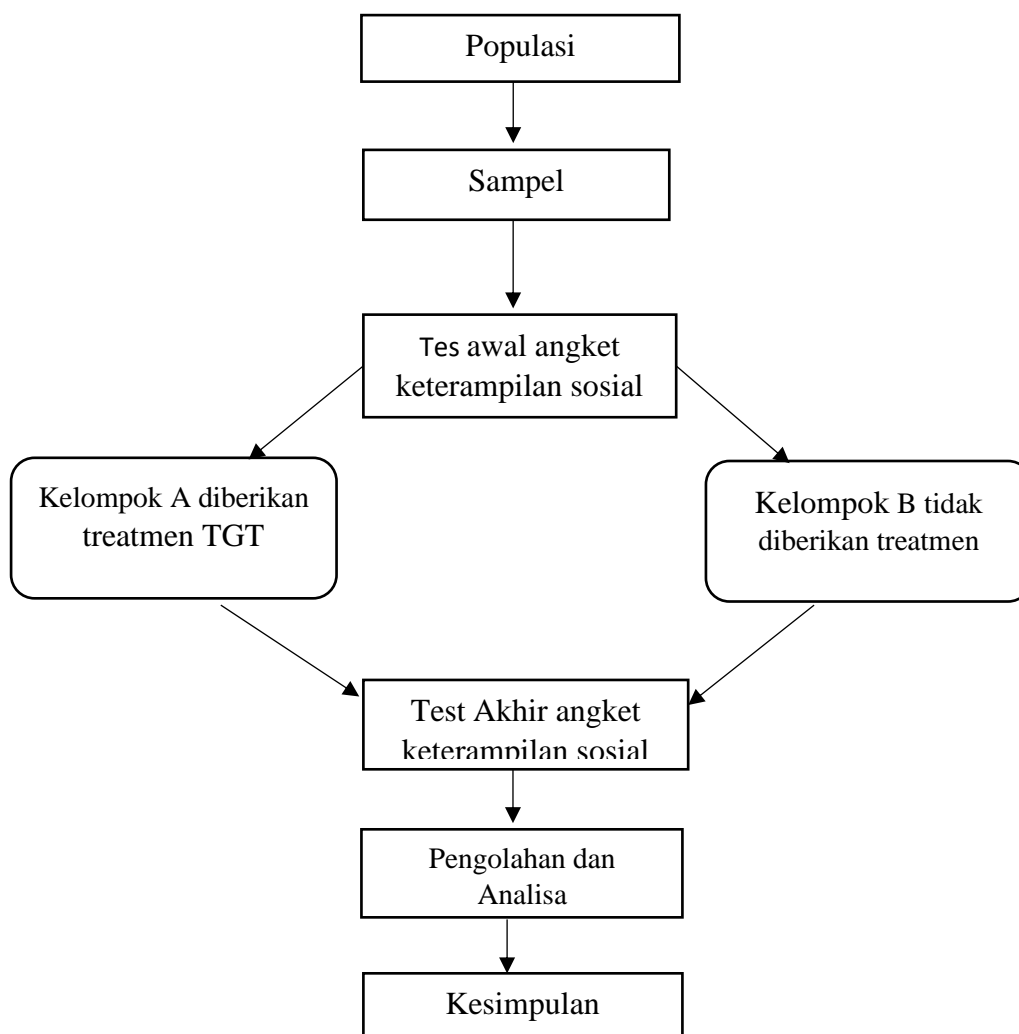
X2 : Tes Akhir (post-test) menggunakan angket keterampilan sosial

X : Perlakuan (Treatment)

X = Treatment (dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament)

Pada desain ini terdapat satu kelompok yang digunakan untuk penelitian, tetapi dibagi dua, yaitu setengah kelompok untuk eksperimen (yang diberi perlakuan) dan setengah untuk kelompok kontrol (yang tidak diberi perlakuan). Untuk memberikan gambaran mengenai penelitian yang dilakukan maka diperlukan langkah-langkah penelitian sebagai rencana kerja dalam penelitian ini penulis menggambarkan langkah-langkah penelitian sebagai berikut:

langkah-langkah penelitian sebagai berikut:



Gambar 3.2 Langkah-langkah Penelitian

Bagan tersebut menjelaskan tentang langkah-langkah proses penelitian yang penulis gunakan yaitu: 1. Menentukan populasi. 2. Menentukan sampel, sebanyak 20 orang. 3. Melakukan tes awal dengan menggunakan angket keterampilan sosial. 4. Memberikan treatment atau perlakuan kepada sampel penelitian/ kelompok eksperimen. Yaitu sampel yang diberikan perlakuan dan

Nelly Apriyanti, 2019

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIFE TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI PENGARUHNYA TERHADAP PERKEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sempe yang tidak diberikan perlakuan; 5. Mengumpulkan data yang sudah diperoleh melalui tes tersebut ; 6. Pengelolahan dan analisis data yang diperoleh; 7. Dan menarik kesimpulan berdasar data yang telah diolah dan di analisis.

3.3 Partisipan

Partisipan yang terlibat dalam penelitian ini adalah siswa-siswi SMK 1 PASUNDAN BANDUNG kelas X yang mengikuti kegiatan pembelajaran dan didalamnya meliputi siswa laki-laki dan perempuan.

3.4 Populasi dan sampel

1. Populasi

Populasi dalam suatu penelitian merupakan kumpulan individu atau objek yang merupakan sifat-sifat umum. Arikunto (2013, hlm. 173) mengatakan bahwa “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian apabila seseorang ingin meneliti semua element yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya adalah penelitian populasi”. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 80) menyatakan bahwa “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian di tarik kesimpulannya”. Sedangkan menurut Ali (2014, hlm. 88) mengatakan bahwa “Populasi merupakan sumber data keseluruhan”.

Penelitian ini dilaksanakan di Smk 1 Pasundan Bandung. Penentuan lokasi ini diharapkan memberikan kemudahan, khususnya menyangkut pembelajaran permainan bola voli ditingkat sekolah menengah atas. Pelaksanaan penelitian eksperimen ini dilaksanakan peneliti sendiri yang melibatkan siswa-siswi dan kedudukan penelitian sebagai praktisi atau pengajar.

2. Sampel

Pengertian sampel menurut Arikunto (2013, hlm. 173) bahwa “Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti” sedangkan menurut Ali (2014, hlm. 90) bahwa “Sampel adalah bagian yang mewakili populasi, yang diambil menggunakan teknik-teknik tertentu”.

Teknik pengambilan sampel biasanya didasarkan pada pertimbangan tertentu, misalnya keterbatasan waktu, tenaga dan dana, sehingga tidak dapat mengambil sampel yang besar. Pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah non acak, atau disebut dengan *purposive sampel*. Menurut Sugiyono (2017, hlm.

85) bahwa “*purposive sampel* adalah tehnik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”.

Menurut Arikunto (2010, hlm. 140) syarat-syarat yang harus dipenuhi berdasarkan tujuan tertentu yaitu:

- a. Pengambilan sampel harus didasarkan atas ciri-ciri, sifat-sifat atau karakteritik tertentu, yang merupakan ciri pokok populasi.
- b. Subjek yang diambil sebagai sampel benar-benar merupakan subyek yang paling banyak mengandung ciri-ciri yang terdapat pada populasi.
- c. Penentuan karakteristik populasi dilakukan dengan cermat didalam studi pendahuluan.

Dalam penelitian ini dengan menggunakan kriteria sebagai berikut : pernah melakukan permainan bola voli, minimal menguasai satu tehnik dasar. Arikunto (2013, hlm. 82) menjelaskan bahwa “Dikatakan *simple* (sederhana), karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu”. Penelitian mengambil sampel sebanyak 20 siswa.

3.5 Instrumen Penelitian

Penelitian pada dasarnya merupakan suatu upaya untuk memahami masalah-masalah yang ditemui sehari-hari dalam kehidupan manusia, keterbatasan manusia untuk memahami permasalahan tersebut hanya dengan mengandalkan pengalaman hidup sehari-hari secara sporadis dan tidak teratur, jelas tidak cukup untuk menjadi dasar yang kuat bagi pemahaman terhadap suatu masalah. Keadaan ini telah mendorong upaya-upaya pakar untuk membuat prosedur dan alat yang dipergunakan guna mengungkap kenyataan (data) yang dapat dijadikan dasar dalam memecahkan berbagai masalah. Untuk itu instrumen penelitian menempati kedudukan penting dalam suatu penelitian. Hal ini tidak lain karena keberhasilan suatu penelitian dipengaruhi pula oleh instrumen yang dipergunakan.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan yaitu angket atau kuisioner. Menurut Sugiyono (2013, hlm. 199) bahwa “Kuisisioner merupakan teknik mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab kuisioner dapat berupa pertanyaan atau pernyataan terbuka atau tertutup”.

Dalam penelitian ini peneliti melakukan kuisioner tertutup, yaitu kuisioner yang disajikan dalam bentuk sederhana sehingga responden diminta memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan karakteristik dirinya, selain itu juga karena peneliti memberikan secara langsung kuisioner terhadap responden. Isi dari kuisioner yang peneliti buat berdasarkan dengan teori yang telah dipaparkan dalam teori mengenai keterampilan sosial.

Variabel keterampilan sosial diukur melalui angket atau kuisioner menurut sugiyono (2014, hlm. 199) bahwa “Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”. Penggunaan angket dalam penelitian ini berdasarkan pertimbangan bahwa dengan menggunakan angket, maka dapat diberikan secara serempak pada seluruh responden, yang tentu akan mempercepat waktu penelitian.

Kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini mengenai keterampilan sosial yang didalamnya terdapat unsur-unsur keterampilan sosial yakni cooperation, assertion, responsibility, empathy, dan self control atau disingkat CARES (Gresham, Elliot). Merujuk dari SSRC (*Social Skill Rating Scales*) (“Social Skills Rating System (SSRS),” n.d), (Krieger & Gibson, n.d) yang digunakan untuk mengukur keterampilan sosial siswa. *Social Skills Rating System (SSRS)* (Elliott, & Gresham, 2008).

Guru dari para peserta menyelesaikan skala peningkatan kemampuan keterampilan sosial (SSIS) Penilaian Skala Gresham & Elliott, (2008). SSIS adalah ukuran keterampilan sosial yang Valid dan andal untuk anak-anak (Gresham & Elliott, 2008). Skor sosial standar berasal dari alat ini berdasarkan keterampilan sosial, perilaku masalah, dan kinerja akademik (Elliott, Gresham, Frank, & Beddow, 2008).

Tabel 3.1 Kisi-kisi Angket Keterampilan Sosial

Variabel	Komponen	Indikator	No Soal	
			+	-
Keterampilan sosial	1. Kerjasama	1. Membantu orang lain	16,37	23,8
		2. Berbagi materi	34,28	11,2

Nelly Apriyanti, 2019

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIFE TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI PENGARUHNYA TERHADAP PERKEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		3. Mematuhi aturan dan petunjuk	3,40	13,30
	2. Penegasan	1. Bertanya informasi kepada orang lain 2. Memperkenalkan diri 3. Menanggapi tindakan orang lain	4,12 1,21 19,35	20,9 33,5 14,29
	3. Empati	1. Menunjukkan kepedulian 2. Menghormati perasaan dari sudut pandang orang lain	22,15 31,24	39,6 18,26
	4. Pengendalian diri	1. Menanggapi gangguan dengan sewajarnya 2. Mengambil giliran dan mau berkorban	7,25 10,36	38,27 32,17

Sumber : Gressham dan Elliot 1990

Setelah kisi-kisi tersusun, selanjutnya butir instrumen dibuat dalam bentuk pertanyaan atau pernyataan hal ini untuk mendapatkan angket yang sesuai dengan pertanyaan dalam penelitian penyusunan dalam bentuk angket ini untuk mencari jawaban atas pokok pertanyaan dalam penelitian ini. Berkaitan dengan alternatif jawaban angket, penulis menggunakan skala Likert. Dalam skala Likert subyek tidak diperintahkan untuk memilih pernyataan-pernyataan yang disetujuinya saja.

Nelly Apriyanti, 2019

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIFE TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI PENGARUHNYA TERHADAP PERKEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan hal tersebut penulis menggunakan skala Likert untuk item alternatif jawaban. Setiap alternatif jawaban dengan nilai jawaban yang sesuai. Tentang kriteria pembuatan skor, selanjutnya setiap butir instrumen dibuat dalam bentuk pertanyaan, setiap pertanyaan yang dijawab oleh responden mendapat nilai sesuai dengan alternatif jawaban yang bersangkutan. Berdasarkan pilihan jawaban dalam angket, penulis mendapatkan kategori penyekoran sebagai berikut : kategori untuk setiap butir pernyataan positif, yaitu Sangat Setuju = 5, Setuju = 4, Ragu-ragu = 3, Tidak Setuju = 2, dan Sangat Tidak Setuju = 1. Sementara kategori untuk setiap butir pernyataan negatif Sangat Setuju = 1, Setuju = 2, Ragu-Ragu = 3, Tidak Setuju = 4, dan Sangat Tidak Setuju = 5.

Tabel 3.2 Bobot Nilai Untuk Tiap Pertanyaan

Alternatif Jawaban	Bobot Nilai Soal (+)	Bobot Nilai soal (-)
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-ragu	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

3.6 Proses Pengembangan Instrumen Penelitian

Proses pengembangan instrumen ini dilakukan untuk menguji validitas, reabilitas dari instrument yang digunakan. Hal-hal yang dilakukan oleh peneliti adalah:

1. Melakukan uji coba angket terhadap siswa atau kelompok sample diluar yang karakteristiknya mendekati sample diluar. Uji coba angket ini dilaksanakan pada tanggal 1 Oktober 2018 kepada siswa kelas X di SMK PASUNDAN 1 BANDUNG dengan jumlah sebanyak 20 orang.
2. Menghitung nilai validitas dan reabilitas angket yang sudah diuji coba menggunakan bantuan Excel, dengan menggunakan rumus korelasi product moment atau dikenal dengan Korelasi Pearson.

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas Angket. T table ($dk = 20$ $\alpha = 0,05$) = 0,44

Nomor	r hitung	r table	Keterangan
1	0,53	0,44	Valid
2	0,34	0,44	Tidak Valid
3	0,56	0,44	Valid
4	0,64	0,44	Valid
5	0,40	0,44	Tidak Valid
6	0,50	0,44	Valid
7	0,71	0,44	Valid
8	0,12	0,44	Tidak Valid
9	0,57	0,44	Valid
10	0,47	0,44	Valid
11	0,17	0,44	Tidak Valid
12	0,24	0,44	Tidak Valid
13	0,28	0,44	Tidak Valid
14	0,52	0,44	Valid
15	0,47	0,44	Valid
16	0,42	0,44	Tidak Valid
17	0,09	0,44	Tidak Valid
18	0,51	0,44	Valid
19	0,39	0,44	Tidak Valid
20	0,56	0,44	Valid
21	0,02	0,44	Tidak Valid
22	0,36	0,44	Tidak Valid
23	0,22	0,44	Tidak Valid
24	0,48	0,44	Valid
25	0,01	0,44	Tidak Valid
26	0,26	0,44	Tidak Valid
27	0,21	0,44	Tidak Valid
28	0,59	0,44	Valid
29	0,41	0,44	Tidak Valid
30	0,52	0,44	Valid
31	0,61	0,44	Valid
32	0,46	0,44	Valid
33	0,47	0,44	Valid
34	0,61	0,44	Valid
35	0,47	0,44	Valid
36	0,34	0,44	Tidak Valid
37	0,54	0,44	Valid
38	0,22	0,44	Tidak Valid
39	0,40	0,44	Tidak Valid

Nelly Apriyanti, 2019

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIFE TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI PENGARUHNYA TERHADAP PERKEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

40	0,34	0,44	Tidak Valid
----	------	------	-------------

Untuk menyatakan butir pertanyaan tersebut valid atau tidak valid, peneliti menggunakan nilai r tabel product moment dengan signifikansi untuk $\alpha = 0,05$ dan $dk = 20$, maka diperoleh nilai $r = 0,44$. Kemudian r tabel dibandingkan dengan r hitung, jika r hitung $> r$ tabel maka butir pernyataan dinyatakan valid, jika r hitung $< r$ tabel maka butir pernyataan dinyatakan tidak valid. Dari tabel 3.4 dapat diketahui bahwa terdapat 20 butir pernyataan yang dinyatakan valid dan 20 butir pernyataan yang dinyatakan tidak valid yakni pernyataan nomor 2, 5, 8, 11, 12, 13, 16, 17, 19, 21, 22, 23, 25, 26, 27, 29, 36, 38, 39, 40. Berikut merupakan tabel kisi-kisi angket yang sebenarnya.

Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Keterampilan Sosial Setelah Uji Coba

Variabel	Komponen	Indikator	No Soal	
			+	-
Keterampilan sosial	5. Kerjasama	4. Membantu orang lain	16,37	23,3
		5. Berbagi materi	34,28	2
		6. Mematuhi aturan dan petunjuk	3	13,30
	6. Penegasan	4. Bertanya informasi kepada orang lain	4,12	9
		5. Memperkenalkan diri	1,21	33,5
		6. Menanggapi tindakan orang lain	19	14,29
	7. Empati	3. Menunjukkan kepedulian	6,15	22
		4. Menghormati perasaan dari sudut pandang orang lain	31,24	18

	8. Pengendalian diri	3. Menanggapi gangguan dengan sewajarnya	7	27
		4. Mengambil giliran dan mau berkorban	10,36	17

Sumber : Gresham and Elliot (1990)

Selanjutnya untuk mengetahui nilai reabilitas instrumen peneliti menggunakan rumus korelasi Product Moment yaitu dengan mengkorelasikan perolehan skor antara nomor-nomor butir tes ganjil dan genap. Rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n\sum X^2 - (\sum X)^2\}\{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Setelah diperoleh koefisien korelasi berdasarkan butir tes ganjil dan genap, untuk menghitung tingkat Reliabilitas seluruh tes digunakan rumus *Spearman Brown* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{2r_b}{1 + r_b}$$

Keterangan :

r_{xy} = Reliabilitas internal seluruh instrument

r_b = Korelasi *Product moment* antara butir ganjil dan genap

Tabel 3.5 Kriteria Keterandalan (Reliabilitas)

Interval Koefisien	Kriteria Keterandalan
0.80 – 1.000	Sangat Tinggi
0.60 – 0.799	Tinggi
0.40 – 0.599	Cukup
0.20 – 0.399	Rendah
0.00 – 0.199	Sangat Rendah

Sumber: Riduan (2011, hlm. 138)

Instrumen keterampilan sosial setelah dihitung reliabilitasnya menunjukkan hasil sebesar 0,846 yang artinya instrumen keterampilan sosial ini memiliki tingkat Reliabilitas yang sangat tinggi.

3.7 Prosedur Penelitian

Adapun langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan, serta prosedur penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Menetapkan populasi yaitu kelas X di Smk 1 Pasundan Bandung
2. Menentukan sample yaitu kelas X di Smk 1 Pasundan Bandung
3. Melaksanakan pretest dengan pengisian angket keterampilan sosial
4. Memberikan perlakuan permainan bola voli
5. Melaksanakan posttest dengan menggunakan angket keterampilan sosial
6. Mengumpulkan hasil data kuantitatif bertujuan untuk menjawab rumusan masalah didalam penelitian
7. Langkah terakhir yaitu melakukan pengolahan data, menganalisis dan menarik kesimpulan dari hasil pengolahan data dan analisa data.

3.8 Pengolahan Data dan Analisis Data

Pengolahan dan analisis data merupakan langkah yang digunakan untuk meringkas data yang telah dikumpulkan secara akurat. Data yang diperoleh dari hasil penelitian yaitu data kuantitatif (bentuk angka). Data kuantitatif diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diperoleh diidentifikasi terlebih dahulu kemudian dianalisis. Setelah diperoleh data *pretest* dan *posttest*, selanjutnya dilakukan penghitungan rata-rata *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kontrol. Penghitungan dilakukan untuk mengetahui rata-rata angket keterampilan sosial pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemudian dilakukan penghitungan rata-rata, simpangan baku, dimana data yang diperoleh diuji dengan menggunakan uji *g*ian, uji normalitas, uji homogenitas, uji signifikan dan perbedaan dua rata-rata.

Dalam penelitian ini, setelah diperoleh data *pretest* dan *posttest*, begitupun cara pengolahan dan rumus statistik perhitungan data sebagai berikut:

1) Mencari nilai rata-rata (\bar{X}) dari setiap kelompok

$$\bar{X} = \frac{\sum x_i}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} : rata-rata suatu kelompok
n : jumlah sampel
 x_i : nilai data
 $\sum x_i$: jumlah sampel suatu kelompok

2) Mencari Simpangan Baku

Standard deviation (simpangan baku) adalah suatu nilai yang menunjukkan tingkat (derajat) variasi kelompok atau ukuran standar penyimpangan reratanya.

$$S = \sqrt{\frac{\sum (X_i - \bar{X})^2}{n-1}}$$

Keterangan:

S : simpangan baku yang dicari
n : jumlah sampel
 $\sum (X_i - \bar{X})^2$: jumlah kuadrat nilai data dikurangi rata-rata

1. Uji Normalitas

Uji normalitas ini bertujuan mengetahui apakah data dari hasil pengukuran normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah uji normalitas Liliefors, Nurhasan (2002, hlm. 105) caranya sebagai berikut:

- 1) Pengamatan $X_1, X_2, X_3, \dots, X_n$ jika dijadikan angka baku $Z_1, Z_2, Z_3, \dots, Z_n$ dengan menggunakan rumus:

$$Z = \frac{X - \bar{X}}{S}$$

- 2) Untuk tiap angka baku digunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang.
- 3) Untuk bilangan baku digunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung $F(Z) = P(Z \leq Z_1)$
- 4) Selanjutnya dihitung proporsi Z_1, Z_2, \dots, Z_n yang lebih kecil atau sama dengan Z_1 . Jika proporsi dinyatakan oleh $S(Z_1)$, maka:

Nelly Apriyanti, 2019

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIFE TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI PENGARUHNYA TERHADAP PERKEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya } Z_1, Z_2, \dots, Z_n \text{ yang } \leq Z_i}{N}$$

Menghitung selisih $F(Z_1) - S(Z_1)$ kemudian tentukan harga mutlaknya.

- 5) Ambil harga yang paling besar diantara harga-harga mutlak selisih tersebut (L_0)
- 6) Untuk menolak atau menerima hipotesis nol, maka kita bandingkan L_0 ini dengan kritis L yang diambil dari nilai kritis L untuk uji Liliefors, dengan taraf nyata 0.05

2. Menguji Homogenitas

Menghitung prosentase gambaran alternatif jawaban dengan menggunakan rumus:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

S_1^2 = Varians dari kelompok lebih besar

S_2^2 = Varians dari kelompok kecil

Kriteria pengujian homogenitas adalah terima hipotesis jika F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} distribusi dengan derajat kebebasan = $(n-1)$ dengan $\alpha = 0,05$.

3. Pengujian Signifikan

Bila data hasil pengujian normal dan homogen, maka langkah selanjutnya yaitu uji signifikan pada hipotesis menggunakan uji kesamaan dua rata-rata (uji t) dengan rumus:

Prosedur uji t adalah sebagai berikut:

Mencari nilai t dengan rumus:

$$t = \frac{x_1 - x_2}{\sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan :

t = Nilai t hitung yang dicari

X_1 = Rata-rata nilai yang diperoleh dari hasil kelompok 1

X_2 = Rata-rata nilai yang diperoleh dari hasil kelompok 2

S_1^2 = Standart deviasi kelompok 1

S_2^2 = Standart deviasi kelompok 2

n_1 = Banyaknya Sampel kelompok 1

n_2 = Banyaknya Sampel kelompok 2

Melihat perolehan hasil dari t_{hitung} , dengan menggunakan derajat kebebasan

(dk) = $n_1 + n_2 - 2$; dan taraf signifikansi (α) = 0,05. Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak, dan bedan begitu pula sebaliknya

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV akan diuraikan pembahasan yang meliputi hasil penelitian, pengolahan data, serta analisis data untuk mengetahui pengaruh penerapan model kooperatif tipe TGT dalam permainan bola voli untuk meningkatkan keterampilan sosial, serta membandingkan aktivitas mana yang lebih memberikan pengaruh terhadap keterampilan sosial.

4.1 Pengolahan dan Analisis Data

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model kooperatif *learning* tipe TGT melalui permainan bola voli untuk meningkatkan keterampilan sosial. Peneliti memperoleh data berdasarkan hasil dari pretest dan posttest keterampilan sosial. Data yang diperoleh dari hasil tes maupun pengukuran masih belum berarti, karena masih merupakan skor-skor mentah. Untuk mendapatkan kesimpulan atau makna dari data-data tersebut, maka harus diolah dan dianalisis dengan bantuan perhitungan statistik. Selanjutnya data diolah dan dianalisis dengan menggunakan pendekatan statistika sesuai dengan prosedur penelitian yang telah dikemukakan pada bab III. Hasil pengolahan data skor keterampilan sosial kemudian di analisis. Pada bagian ini peneliti sajikan hasil analisis data secara sederhana berupa rangkuman. Untuk hasil analisis data secara lengkap, peneliti uraikan pada bagian lampiran.

Adapun hasil pengolahan dan analisis data yang akan penulis uraikan adalah sebagai berikut :

1. Hasil Penghitungan Nilai Rata-Rata

Tabel 4.1. Hasil Penghitungan Nilai Rata-rata Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Sampel	Nilai Rata-rata Tes Awal	Nilai Rata-rata Tes Akhir	Gain
Kelompok eksperimen	78,9	83,1	4,7
Kelompok control	78,6	79,7	0,9

Tabel menunjukkan bahwa rata-rata tes awal kelompok eksperimen adalah sebesar 78,9 dan rata-rata tes akhirnya adalah 83,1 sedangkan kelas kontrol mempunyai nilai rata-rata tes awal 78,6 dan rata-rata tes akhirnya adalah sebesar 79,7. Berdasarkan tabel dan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa telah terjadi peningkatan antara nilai rata-rata tes awal

dengan tes akhir pada dua kelas. Namun kelas eksperimen lebih meningkat dibandingkan dengan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen terdapat peningkatan pada tes akhir dengan nilai pada selisih 9, sedangkan kelas kontrol pada tes akhir memiliki nilai selisih sebesar 0,9.

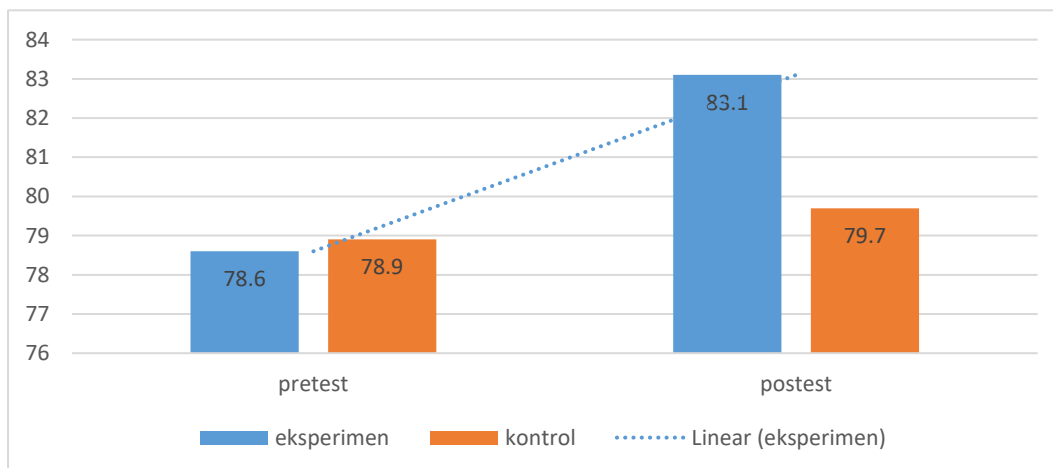
2. Hasil Penghitungan Simpangan Baku

Tabel 4.2. Hasil Penghitungan Simpangan Baku Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Sampel	Tes Awal (S)	Tes Akhir (S)
Kelompok Eksperimen	3,836	2,767
Kelompok Kontrol	3,542	3,368

Berdasarkan tabel di atas, masing-masing kelas memperoleh simpangan baku yang berbeda. Untuk kelas eksperimen pada pretest memperoleh nilai simpangan baku sebesar 3,836 dan pada post test memperoleh simpangan baku sebesar 2,767. Sedangkan untuk kelas kontrol, pada pretest memperoleh nilai simpangan baku sebesar 3,542 dan pada posttest tes memperoleh nilai simpangan baku sebesar 3,368.

Grafik 4.1 Rata-rata Hasil Tes Angket Keterampilan Sosial



Berdasarkan grafik di atas menunjukkan bahwa peningkatan kelompok eksperimen lebih tinggi (baik) dibandingkan dengan kelompok kontrol pada hasil angket keterampilan sosial dari awal tes sampai setelah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran TGT untuk kelompok eksperimen dan pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol.

4.2 Pengujian Persyaratan Analisis

Langkah selanjutnya adalah melakukan pengujian normalitas dan homogenitas. Sebelum data dianalisis dengan menggunakan uji t dan menghitung rata-rata tiap variabel, terlebih dahulu dilakukan pengujian terhadap beberapa persyaratan analisis data.

Sebelum data dianalisis dengan menggunakan uji-t, terlebih dahulu dilakukan pengujian terhadap beberapa persyaratan analisis data. Hal ini dilakukan agar penelitian yang diperoleh dapat dipertanggung jawabkan. Uji persyaratan yang dilakukan meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Penghitungan uji normalitas data dilakukan melalui Uji Normalitas Liliefors. Pengujian Liliefors dengan kriteria terima H_0 data berdistribusi normal jika $L_{hitung} < L_{tabel}$, dimana L_{hitung} merupakan nilai tertinggi dan L_{tabel} dengan jumlah n sebanyak 10 dengan taraf nyata (α) 0,05 maka nilai kritis L_{tabel} adalah 0,228.

1. Uji Normalitas

Tabel 4.3 Uji Normalitas Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Sampel		L_{hitung}	L tabel	Keterangan
Kelompok eksperimen	Pretest	0,151	0,228	Normal
	Posttest	0,147		Normal
Kelompok kontrol	Pretest	0,178		Normal
	Posttest	0,176		Normal

Berdasarkan tabel 4.3 terlihat bahwa nilai L_{hitung} dari masing-masing kelompok adalah sebagai berikut :

- Pada kelompok kelas eksperimen, hasil dari nilai L_{hitung} keterampilan sosial pretest sebesar 0,151 dan nilai L_{hitung} keterampilan sosial posttest sebesar 0,147. Dengan demikian $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,151 < 0,228$ untuk pretest dan $L_{hitung} < L_{tabel} 0,147 < 0,228$ untuk posttest, maka dapat disimpulkan bahwa L_{hitung} lebih kecil dari L_{tabel} yang berarti data tersebut berdistribusi **normal**.
- Pada kelompok kelas kontrol, hasil dari nilai L_{hitung} kelas kontrol pretest sebesar 0,178 dan nilai L_{hitung} kelas kontrol posttest sebesar 0,176. Dengan demikian $L_{hitung} < L_{tabel} = 0,178 < 0,228$ untuk pretest dan $L_{hitung} < L_{tabel} 0,176 < 0,228$ untuk posttest, maka dapat disimpulkan bahwa L_{hitung} lebih kecil dari L_{tabel} yang berarti data tersebut berdistribusi **normal**.

2. Uji Homogenitas data

Dalam pengujian homegenitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variable dalam penelitian (eksperimen dan kontrol) memiliki varian yang homegen atau heterogen. Berikut hipotesis kalimat:

H₀ :Kedua kelompok tidak terdapat perbedaan variansi yang signifikan yang berarti kedua kelompok mempunyai variansi yang sama atau HOMOGEN

H₁ :Kedua kelompok terdapat perbedaan variansi yang signifikan yang berarti kedua kelompok mempunyai variansi yang tidak sama atau HETEROGEN

Berikut hasil dari uji homogenitas kedua kelompok:

Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas

Kelompok	Varians	F _{hitung}	F _{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	7,655	1,48	3,18	Homogen
Kontrol	11,34			

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari uji homogenitas tabel 4.5 penghitungan uji homogenitas kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) mempunyai varian yang sama atau homogen. Data yang diperoleh dikatakan homogen apabila nilai F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel}. Pada data di atas menunjukkan bahwa nilai F_{hitung} adalah 1,48 dan F_{tabel} adalah 3,18 F_{hitung} maka lebih kecil dari F_{tabel} ($1,48 < 3,18$). Karena H₀ diterima berarti bahwa kedua kelompok tersebut tidak terdapat perbedaan variansi yang signifikan yang berarti kedua kelompok mempunyai variansi yang sama atau **homogen**.

4.3 Uji Hipotesis

1. Independen Sample T Test Keterampilan Sosial

Setelah uji normalitas dan homogenitas, langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis penelitian dengan membandingkan data gain skor keterampilan gerak dasar kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Test ini digunakan untuk mengetahui adakah perbedaan rata-rata dua sampel pasangan atau uji beda. Dua sampel yang dimaksud adalah sama namun memiliki dua data.

Menguji Signifikansi peningkatan hasil dari treatment, menggunakan uji t dua rata-rata dua pihak dengan rumus:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dan menggunakan analisis sebagai berikut:

Hipotesis kalimat:

H_0 : model pembelajaran kooperatif tipe TGT tidak terdapat pengaruh signifikan penggunaan dalam permainan tenis meja terhadap keterampilan sosial.

H_1 : model pembelajaran kooperatif tipe TGT terdapat pengaruh signifikan penggunaan dalam permainan tenis meja terhadap keterampilan sosial. Hipotesis statistik:

$$H_0 : \mu_1 < \mu_2$$

$$H_1 : \mu_1 > \mu_2$$

Adapun hasil pengujian dapat dilihat pada tabel 4.5

Tabel 4.5 Hasil pengujian dua rata-rata dua pihak

Angket Keterampilan Sosial	Varians	T _{hitung}	T _{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	2,83	4,1	2,228	Terdapat pengaruh yang Signifikan model pembelajaran kooperatif TGT terhadap meningkatkan keterampilan sosial
Kontrol	1,26			

Pengujian signifikansi/uji hipotesis menggunakan dua rata-rata dua pihak apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, sebaliknya apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Berdasarkan hasil yang dipaparkan pada tabel 4.5 diketahui nilai t_{hitung} sebesar 4,1 dan t_{tabel} sebesar 2,228 dengan α 0,05. Artinya t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_1 diterima. Dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran keterampilan sosial dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan treatment terhadap meningkatkan keterampilan sosial.

4.4 Pembahasan

Berdasarkan pengolahan dan analisis data yang telah dilakukan serta penjelasan yang telah dipaparkan sebelumnya oleh peneliti mengenai implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) dalam permainan tenis meja untuk

meningkatkan ketrampilan sosial, maka peneliti memaparkan mengenai fakta lapangan pada saat penelitian bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournamnet* (TGT) yang diteliti memberikan pengaruh yang nyata terhadap meningkatkan keterampilan sosial dalam permainan tenis meja pada siswa kelas X di SMK PASUNDAN 1 BANDUNG

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan pemberian kesempatan beaur serta belajar kepada siswa secara berkelompok, artinya siswa lebih berperan aktif serta berprean besar dalam sebuah pembelajaran. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGTG) dianggap tepat dalam mengembangkan keterampilan sosial setelah ungkapan Juliantine, dkk (2013, hlm.65) bahwa “Model pembelajaran kooperatif dapat mencapai tiga tujuan salah satunya adalah pengembangan keterampilan sosial yang mengajarkan kepada siswa untuk dapat bekerjasama dan berkolaborasi satu sama lain”. Pernyataan hal tersebut didukung adapun pendapat Juliantine, dkk (2013, hlm 74) bahwa “Model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) terhadap kerjasama Gagasan utama dari TGT adalah untuk memotivasi siswa agar saling mendukung dan bekerjasama dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru”.

Dalam pembelajaran Penjas masa kini beberapa pendekatan pembelajaran mulai muncul karena perkembangan zaman dan kebutuhan pendidikan yang semakin hari semakin kompetitif, kemajuan pendidikan ini didukung oleh adanya model-model pembelajaran yang tujuannya berkaca ke tujuan pendidikan yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Salah satu model pembelajaran yang ada adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang dikembangkan oleh Slavin (1995) bahwa “Pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan pembelajaran kooperatif yang cocok digunakan oleh guru yang baru mulai menggunakan pembelajaran kooperatif”.

Pembelajaran kooperatif menyangkut penggunaan intuksional dari kelompok kecil untuk saling bekerjasama dalam rangka memaksimalkan proses pembelajaran (Cinelli et al, 1994). Siswa bertanggung jawab tidak hanya untuk belajar tentang materi yang diberikan tetapi juga siswa belajar bagaimana membantu grup didalam kelompoknya mereka belajar bersama-sama. Kemudian diperkuat juga teori tentang pembelajaran koopatif dapat meningkatkan keterampilan sosial, bahwa melalui pembelajaran kooperatif bisa mengembangkan *skill motoric*, *skill sosial*, membantu mengembangkan skill teman lainnya, melatih kerja dalam tim dan dapat mengembangkan tanggung jawab mereka’ (Dyson &

Rubin, 2003). Teori diatas menyatakan bahwa dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tidak hanya mampu memaksimalkan proses pembelajaran saja namaun disamping itu juga mampu meningkatkan keterampilan sosial.

Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran bola voli untuk mengembangkan keterampilan sosial, siswa mampu memberikan sikap kerjasama, penegasan, empati dan penegasan diri. Sehingga siswa mampu saling berinteraksi lebih baik sesama temannya serta saling memotivasi dan juga siswa mempunyai tanggung jawab masing-masing untuk mencapai tujuan maju bersama kelompoknya pada saat pembelajaran berlangsung.

Dari fakta dan teori yang dipaparkan diatas setidaknya dapat menunjang hasil yang didapat dalam penelitian ini yakni terdapat pengaruh penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran tenis meja untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Sesuai dengan uji hipotesis menggunakan uji *t test* untuk menguji hipotesis jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak, yang artinya terdapat pengaruh penerapan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran bola voli untuk meningkatkan keterampilan sosial dengan hasil $T_{hitung} > T_{tabel} = 4,1 > 2,228$ untuk keterampilan sosial.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Yang menjadi jalanya penelitian ini adalah model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yang diimplementasikan dalam pembelajaran bola voli. Sedangkan keterampilan sosial siswa sebagai variabel terikat dimonitor perkembangannya. Setelah melalui penelitian eksperimen sebanyak 12 kali pertemuan, yang diawali dengan pretest dan diakhiri dengan posttest menggunakan instrumen angket/kuis diperoleh data. Data tersebut kemudian diolah secara statistik untuk kemudian dilihat perkembangan keterampilan sosial siswa.

Sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dimana kelompok eksperimen yang diberikan treatment model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sedangkan kelompok kontrol memakai model konvensional. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) lebih berpengaruh terhadap meningkatnya keterampilan sosial siswa pada permainan bola voli dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan treatment model pembelajaran (TGT).

Dalam penelitian ini didapat hasil dimana pada kelompok eksperimen terjadi peningkatan yang signifikan terdapat peningkatan keterampilan sosial siswa, antara kelompok eksperimen yang diberikan treatment model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dibandingkan dengan kelompok kontrol.

5.2 Saran

Adapun saran-saran yang dapat penulis sampaikan berkaitan dengan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi peneliti selanjutnya
Diharapkan peneliti selanjutnya dapat membuat variasi lain untuk program perlakuan siswa (*treatment*), agar lebih menarik dan membuat siswa senang dalam pembelajaran.
2. Bagi para siswa diharapkan selalu aktif dalam proses pembelajaran, karena apabila aktif dan kritis dalam belajar akan mendapatkan hasil yang maksimal dan lebih mengerti dibanding dengan yang tidak aktif.
3. Bagi guru pendidikan jasmani sekiranya dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam proses belajar mengajar, khususnya untuk pembelajaran permainan bola voli yang menekankan unsur

kerjasama saling menghargai dan kompetitif yang dapat pula meningkatkan keterampilan bermain bola voli.

DAFTAR PUSTAKA

- Chan, K. W. (2014). *Cooperative learning in a Hong Kong primary school: perceptions, problems and accommodation. Intercultural Education*, 25(3), 216–228. <https://doi.org/10.1080/14675986.2014.911805>
- Dyson, B., & Grineski, S. (2001). *Using Cooperative Learning Structures in Physical Education. Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 72(2), 28–31. <https://doi.org/10.1080/07303084.2001.10605831>
- Dyson, B., & Rubin, A. (2003). *Implementing Cooperative Learning in Elementary Physical Education. Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 74(1), 48–55. <https://doi.org/10.1080/07303084.2003.10608363>
- Frey, J. R., Elliott, S. N., & Gresham, F. M. (2011). *Preschoolers ' Social Skills : Advances in Assessment for Intervention Using Social Behavior Ratings*, 179–190. <https://doi.org/10.1007/s12310-011-9060-y>
- Gresham, F. M. (2016). *Social skills assessment and intervention for children and youth. Cambridge Journal of Education*, 46(3), 319–332. <https://doi.org/10.1080/0305764X.2016.1195788>
- Hannon, J. C., & Ratliffe, T. (2004). *Cooperative Learning in Physical Education. Strategies: A Journal for Physical and Sport Educators*, 17(5), 29–32. <https://doi.org/10.4324/9780203132982>
- Ibrahim, & Hidayati, N. (2014). *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Kemampuan Awal Siswa SMA Negeri 1 Seyegan. Jurnal AgriSains*, 5(2).
- Jordan, D. W., & Métais, J. Le. (1997). *Social skilling through cooperative learning. Educational Research*, 39(1), 3–21. <https://doi.org/10.1080/0013188970390101>
- Journal, T. (1994). *Applying cooperative learning in health education practice*, 64(3), 99–102.

Juliantine, T. 2015. *Model - Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*.

Bandung : CV. Bintang Warli Artika

Kagan, S., & Madsen, M. C. (1971). *Cooperation and Competition of Mexican , Children of Two Ages under Four Instructional Sets 1. Developmental Psychology*, 5(1), 32–39.
<https://doi.org/10.1037/h0031080>

Lie. 2004. *Cooperative Learning*. Jakarta : Gramedia

Lie, A. 2014. *Cooperative Learning Mempraktikan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta : Grasindo

McNeece, C., & Thyer, B. (2004). *Evidence-based practice and social work. Journal of Evidence-Based Social Work*, 3714(March 2013), 37–41.
<https://doi.org/10.1300/J394v01n01>

Muhajir. 2007. *Pendidikan Jasmani*. Jakarta : Yudhistira

Riggio, R. E., & E., R. (1986). *Assessment of basic social skills. Journal of Personality and Social Psychology*, 51(3), 649–660. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.51.3.649>

Riney, S. S., & Bullock, L. M. (2012). *Teachers' perspectives on student problematic behavior and social skills. Emotional and Behavioural Difficulties*, 17(2), 195–211.
<https://doi.org/10.1080/13632752.2012.675136>

Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran*. Depok : PT. Raja Grafindo Persada

Salam, A., Hossain, A., & Rahman, S. (2015). *Effects of Using Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh. Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 3(3), 35–45.
<https://doi.org/10.4471/redimat.2015.1519>

Schmidt, M., Prah, A., & Branka, Č. (2014). *Social skills of Slovenian primary school students with learning disabilities*, (December), 37–41.
<https://doi.org/10.1080/03055698.2014.930339>

Slavin, R. E. (1980). *Cooperative Learning. Review of Educational Research*, 50(2), 315–342. <https://doi.org/10.3102/00346543050002315>

Sugiyono.2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta

Nelly Apriyanti, 2019

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIFE TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) DALAM PEMBELAJARAN BOLA VOLI PENGARUHNYA TERHADAP PERKEMBANGAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Suherman, Ayi. 2013. *Penelitian Pendidikan*. Cimahi : CV Arjuna Indra

Wyk, M. M. van. (2011). *The Effects of Teams-Games-Tournaments on Achievement, Retention, and Attitudes of Economics Education Students*. *Journal of Social Sciences*, 26(3), 183–193. <https://doi.org/10.1080/09718923.2011.11892895>

http://repository.upi.edu/19825/4/s_pgsd_penjas_1101352_chapter2.pdf